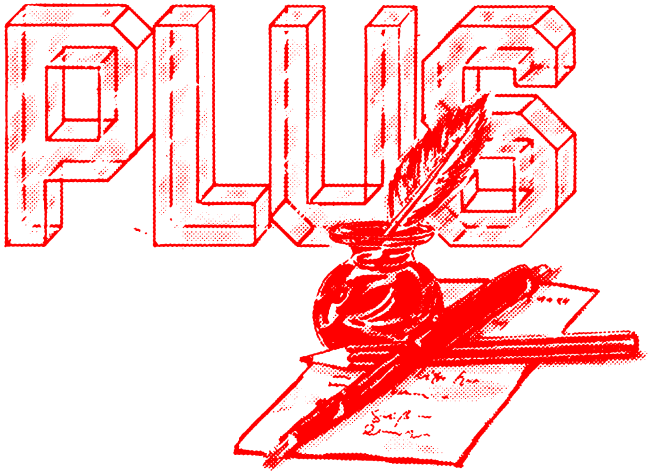
TEXTOMAT PLUS

Textverarbeitung in neuer Dimension!

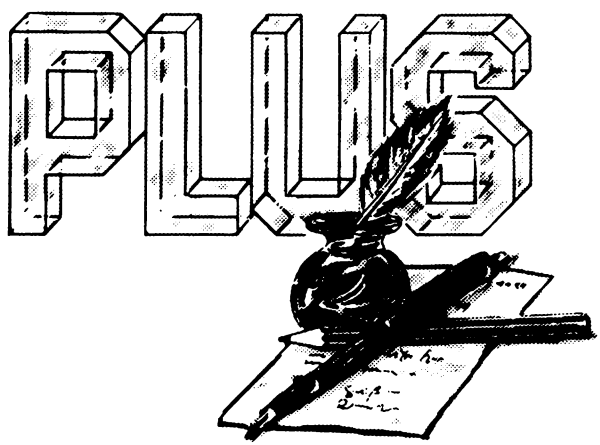


EIN DATA BECKER PROGRAMM

C128

TEXTOMAT PLUS

Textverarbeitung in neuer Dimension!



EIN DATA BECKER PROGRAMM

A

Copyright © 1985 DATA BECKER GmbH
Merowingerstraße 30
4000 Düsseldorf

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Programms darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der DATA BECKER GmbH reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.*

WICHTIGE INFORMATIONEN

DISKETTE LÄSST SICH NICHT LADEN

Diese Diskette wurde auf einer der modernsten Kopierstationen der Welt unter Verwendung hochwertigen Diskettenmaterials erstellt. Umfangreiche Kontrollen schließen nicht ladbare Disketten damit nahezu aus. Trotzdem kann es vorkommen, daß sich diese Diskette nicht laden läßt. Die Ursache dürfte dann in der Regel darin zu suchen sein, daß Ihre Floppy dejustiert, d.h. nicht richtig eingestellt ist. Eine Floppy ist ein mechanisch arbeitendes Gerät, das regelmäßiger Wartung bedarf. Insbesondere bei Billiglaufwerken sind schlecht justierbare Köpfe häufig anzutreffen. Disketten wie die beiliegende, die auf sorgfältig justierten Laufwerken erstellt wurden, lassen sich mit schlecht justierten Laufwerken oft nicht lesen.
Wir empfehlen Ihnen deshalb, insbesondere bei häufiger Benutzung, Ihre Floppy regelmäßig kontrollieren zu lassen. Bei Lesefehlern wenden Sie sich deshalb bitte zunächst an Ihren Händler.

KOPIERSCHUTZ

Niedrige Programmpreise trotz hoher Entwicklungskosten sind nur durch große Stückzahlen möglich. Dieses Programm ist deshalb zur Vermeidung unberechtigter Weitergabe gegen Kopieren geschützt. Kopierversuche können die Diskette zerstören. Wir weisen außerdem darauf hin, daß wir die Verbreitung von Raubkopien unnachsichtig juristisch verfolgen.

ERSATZ DEFEKTER DISKETTEN

Sollte aus irgendeinem Grund Ihre Diskette beschädigt oder gar zerstört werden, so senden Sie bitte Ihre Originaldiskette mit einem Verrechnungsscheck über DM 20.— an uns zurück. Sie erhalten dann postwendend eine neue Diskette.

SICHERHEITSKOPIE

Pro Originaldiskette bieten wir den Erwerb einer Sicherheitskopie zu einem Nominalbetrag an. Einen entsprechenden Anforderungsschein finden Sie am Ende des Handbuches.

BITTE HANDBUCH SORGFÄLTIG LESEN

Trotz guter Bedienerführung am Bildschirm ist es zum richtigen Verständnis und zur fehlerlosen Bedienung des Programms unerläßlich, daß Sie das Handbuch sorgfältig lesen. Nahezu alle Fehlfunktionen sind auf falsche Bedienung zurückzuführen. Sollten Ihnen Grundbegriffe wie z.B. die Funktionen der Tastatur Ihres Computers oder das Formatieren einer Diskette nicht geläufig sein, so konsultieren Sie bitte das zu Ihrem Computer gehörende Handbuch.
Wir weisen in diesem Zusammenhang darauf hin, daß wir **nicht** in der Lage sind, telefonisch Hilfestellung zu leisten.
Im Falle von Programmfehlern oder Reklamationen senden Sie uns bitte eine genaue schriftliche Fehlerbeschreibung, damit wir diese an die Autoren weiterleiten können.

BITTE UNBEDINGT LESEN!

ANFORDERUNG SICHERHEITSKOPIE

Für das umseitig beschriebene Programm senden Sie mir bitte eine Sicherheitskopie.

Die Sicherheitskopie wird von mir ausschließlich als Ersatz einer nicht mehr ladbaren Originaldiskette benutzt. Eine Weitergabe der Sicherheitskopie oder ein gleichzeitiger Einsatz auf einem anderen Rechner gilt als ausgeschlossen. Bei Verkauf oder Weitergabe der Originaldiskette werde ich die Sicherheitskopie mit weitergeben und den neuen Benutzer an diese Bedingungen binden oder aber die Sicherheitskopie vernichten.

Bei Zuwiderhandlung gilt eine Konventionalstrafe in Höhe von DM 1.000,– als vereinbart.

Einen Scheck über **DM 20,–** habe ich beigefügt.

(Datum) (Unterschrift)

Bitte auch die Rückseite vollständig ausfüllen und die Anforderung in einem frankierten Umschlag senden an:

DATA BECKER

Merowingerstraße 30
4000 Düsseldorf 1

ANFORDERUNG SICHERHEITSKOPIE

Programmname: **TEXTOMAT PLUS**

Computersystem: **Commodore 128**

Serien-Nr.: _____

Name: _____

Firma: _____

Straße: _____

PLZ/Wohnort: _____

Händler: _____

Kaufdatum: _____

Adressieren Sie bitte folgenden Paketaufkleber an Ihre Adresse. Sie helfen uns damit, Ihnen Ihre Sicherheitskopie noch schneller zukommen zu lassen. **(Bitte in Druckbuchstaben schreiben.)**

Absender

DATA BECKER
Postfach 1440
Merowingerstraße 30
4000 Düsseldorf 1

Bitte frei lassen zum Aufkleben des Paketnummernzettels

Vermerke über besondere Versendungsformen und Vorausverfügungen

_____

_____

_____
(Straße und Hausnummer oder Paketausgabe)

_____
Postleitzahl bitte besonders groß und auffällig angeben!

_____
(Bestimmungsort)

VORWORT

TEXTOMAT PLUS ist ein Programm mit einer langen Entstehungsgeschichte.
Nach dem erfolgreichen Programm TEXTOMAT, das viele tausend Anwender, aber auch Kritiker, fand, wurden die Anregungen, Wünsche und Kritikpunkte gesammelt und in ein neues Programm umgesetzt.
Es kamen so viele neue Ideen hinzu, daß TEXTOMAT PLUS und TEXTOMAT fast nur noch der ähnliche Name verbindet, da es um ein Mehrfaches größer und komplexer geworden ist.

So ergab es sich zwangsläufig, daß mehrere Personen an dem Programm mitarbeiteten. Das Hauptprogramm, die Ideen, die Planung und Koordination wurden von Wolfgang Schellenberger geleistet, der auch schon den Vorgänger TEXTOMAT entwickelte. Jörg Dierks schrieb die Druckroutinen und arbeitete am Handbuch mit; letzteres wurde für die Commodore 128-Version von Lothar Windemuth redigiert; Thomas Müller programmierte die Druckeranpassung.

So entstand ein Programm aus vielen Kundenwünschen, das hoffentlich auch Ihnen viel Vergnügen bereiten wird und eine echte Arbeitshilfe beim Schreiben darstellt.

Inhaltsverzeichnis

I - Übungshandbuch

1. Einführung 1

2. Die Geräte
2.1 Geräte im Überblick 2
2.2 Die Tastatur 3
2.3 Die Drucker, das Laufwerk 4

3. Das Computerlatein

3.1 Nur keine Angst vor Fachbegriffen 5
3.2 Die wichtigsten Fachbegriffe 5

4. Starten von TEXTOMAT PLUS

4.1 Startbefehl eingeben 8
4.2 Bildschirmzeichensatz laden 8
4.3 Druckerparameter laden 10
4.4 Datum eingeben 12
4.5 Der Bildschirmaufbau im Schreibmodus 13

5. Text laden, Text drucken

5.1 Text einlesen 15
5.2 Text drucken 17
5.3 Drucker vorbereiten 18

6. Der erste Text

6.1 Text löschen 20
6.2 Text schreiben 21
6.3 Fehler korrigieren 22
6.4 Einfügen - löschen 24
6.5 Text speichern 35
6.5.1 Diskette formatieren 26
6.5.2 Text speichern 27
6.6 Text zeigen 27

II - Anwenderhandbuch

1. Starten von TEXTOMAT PLUS

1.1 Startbefehl eintippen 31
1.2 Bildschirmzeichensatz laden 32
1.3 Druckerparameter laden 33
1.4 Datum eingeben 35
1.5 Tastenbelegung bei Eingaben 35

2. Der Schreibmodus

2.1 Bildschirmaufbau 38
2.2 Tastaturplan 39
2.3 Cursortasten 40
2.4 Inst/Del 41
2.5 HOME/CLR/F5/F6 41
2.6 RETURN 42
2.7 SHIFT-RETURN 42
2.8 F3/F4 42
2.9 Der Tabulator 43
2.10 Die Leertaste 43
2.11 Die SHIFT-Leertaste 43

3. Der Kommandomodus

3.1 Die Cursortasten 44
3.2 Inst/Del 45
3.3 Die Steuerzeichen 45
3.3.1 Steuerzeichen für das Format 47
3.3.2 Steuerzeichen, die Text einfügen 51
3.3.3 Steuerzeichen für den Drucker 54
3.4 Der Trennvorschlag 58
3.5 Rechnen 59
3.6 Die Floskeltasten 61

4. Der Menuemodus

4.1 Die Struktur im Überblick 63

4.2 So werden Befehle ausgewählt 64

4.3 Text bearbeiten ,das EDIT-Menue 65
4.3.1 Text einlesen 65
4.3.1.1 Von Diskette 65
4.3.1.2 Über Akustikkoppler 67
4.3.2 Suchen und Ersetzen 68
4.3.3 Text löschen 69
4.3.4 Blockoperationen 70
4.3.4.1 Block markieren 70
4.3.4.2 Block verschieben 71
4.3.4.3 Block kopieren 71
4.3.4.4 Block löschen 72
4.3.4.5 Block speichern 72
4.3.4.6 Fehlermeldungen bei Blockoperationen 73
4.3.5 Graphik verarbeiten 73
4.3.5.1 Graphik einlesen 74
4.3.5.2 Graphik ändern 74
4.3.5.3 Graphik speichern 75

4.4 Text formatieren, das Formular 76
4.4.1 Wozu dient ein Formular ? 77
4.4.1.1 Die Ränder - Blattlänge 78
4.4.1.2 Tabulatoren 79
4.4.1.3 Zeichen pro Zeile 79
4.4.1.4 Überschriften 79
4.4.1.5 Seitennummer 80
4.4.1.6 Zeichendichte - Zeilenabstand 80
4.4.1.7 Blocksatz 81
4.4.1.8 Einzelblatt 81
4.4.1.9 Proportionalschrift 82
4.4.1.10 Anzahl Laufwerke 83
4.4.1.11 Wordwrap 83
4.4.1.12 Datum 84
4.4.1.13 Floskeltasten 84
4.4.1.14 Fehlermeldungen 84
4.4.2 Formular speichern 85
4.4.3 Formular einlesen 85
4.4.4 Formular löschen 86

4.5 Text ausgeben 86
4.5.1 Text speichern 86
4.5.1.1 Wann sollte man Text speichern 86
4.5.1.2 So wird gespeichert 87
4.5.2 Text zeigen 88
4.5.2.1 Was wird gezeigt 88
4.5.2.2 Anzeige festlegen 89
4.5.3 Text drucken 90
4.5.3.1 Standarddruck 90
4.5.3.2 Rundschreiben erstellen 91
4.5.3.2.1 Das Steuerzeichen 'a' 91
4.5.3.2.2 Wie wird eine Adressdatei erstellt? .93
4.5.4 Text senden 96
4.5.5 Ausgabe auf Floppy 97
4.5.5.1 Zweck der Ausgabe auf Floppy 97
4.5.5.2 Was geschieht ? 98

4.6 Dienstprogramme 98
4.6.1 Floppyoperationen 98
4.6.1.1 Disketteninhalt zeigen 98
4.6.1.2 Diskette formatieren 99
4.6.1.3 Text umbenennen 100
4.6.1.4 Text löschen 100
4.6.1.5 Diskette aufräumen 101
4.6.2 Ein-/Ausgabe-Parameter laden 101
4.6.3 Bildschirmzeichensatz laden 102
4.6.4 Programm beenden 102
4.6.5 Farbwahl 102

5. Druckeranpassung

5.1 Einführung 103
5.1.1 Wozu dient dieser Programmteil 103
5.1.2 Die Struktur im Überblick 103
5.1.3 Die drei Druckmodi 106
5.1.3.1 Standarddruck 106
5.1.3.2 Graphikdruck 106
5.1.3.3 Mischdruck 107

5.2 Der lange Weg eines Zeichens 107

5.3 Druckeransteuerung 110
5.3.1 Druckerparameter 110
5.3.1.1 Druckertyp 110
5.3.1.2 Matrixgröße 111
5.3.1.3 Sekundäradresse 112
5.3.1.4 Geräteadresse 112
5.3.1.5 Graphikmodus 112
5.3.2 Zuweisungstabelle 113
5.3.2.1 ASCII-Code 113
5.3.2.2 Die magische '0' 114

5.3.3 Proportionalschrifttabelle 115
5.3.3.1 Startspalte 115
5.3.3.2 Endspalte 116
5.3.3.3 Unterlänge 116
5.3.3.4 So ist vorzugehen 117
5.3.4 Steuerzeichentabelle 117
5.3.4.1 Keine Angst vor Hexadezimalzahlen 120
5.3.4.2 22 Steuerzeichen zur freien Auswahl 120
5.3.4.3 Zeilenvorschub 120
5.3.4.4 Wagenrücklauf 121
5.3.4.5 Seitenwechsel 121
5.3.4.6 Initialisierung 121
5.3.4.7 Graphik ein 121
5.3.4.8 Graphik aus 122
5.3.5 RS-232 Parameter 122
5.3.5.1 Baudrate 122
5.3.5.2 Anzahl der Datenbits 123
5.3.5.3 Anzahl der Stopbits 123
5.3.5.4 Handshake 123
5.3.5.5 Voll-/Halbduplex 123
5.3.5.6 Paritätsprüfung 123

5.4 Druckerzeichensatz editieren 123
5.4.1 Der Bildschirmaufbau 124
5.4.2 Zeichen erstellen 124
5.4.2.1 Cursortasten 124
5.4.2.2 Punkt setzen - F3 124
5.4.2.3 Punkt löschen - F5 125
5.4.2.4 Spur setzen- F4 125
5.4.2.5 Spur löschen - F6 125
5.4.2.6 Abspeichern- F7 125
5.4.2.7 Kommandomodus - CTRL 126
5.4.2.8 Zeichen invertieren - F5 127
5.4.2.9 Zeichen rotieren - Cursortasten 127
5.4.2.10 Zeichen spiegeln . 127
5.4.3 Zeichen anzeigen - F1 127
5.4.3.1 Nächstes Zeichen - F3 128
5.4.3.2 Zeichen löschen - F5 128
5.4.4 Immer wieder zurück - F2 128

5.5 Ein-/Ausgabe Druckerzeichensatz 129
5.5.1 Zeichensatz laden 129
5.5.2 Zeichensatz abspeichern 130
5.5.3 Zeichensatz löschen 131
5.5.4 Zeichensatz umbenennen 131
5.5.5 Zeichensatz ausdrucken 131

5.6 Bildschirmzeichensatz editieren 132

5.7 Ein-/Ausgabe Bildschirmzeichensatz 133
5.7.1 Zeichensatz anzeigen 133

5.8 Floppy-Systemoperationen 133
5.8.1 Inhalt einer Diskette zeigen 134
5.8.2 Diskette formatieren 134
5.8.3 Validate ausführen 135

5.9 Tastaturtabelle erstellen .....
5.9.1 Wozu dient dies? 136
5.9.2 Wie ist vorzugehen 137

5.10 Modem-Parameter 137
5.10.1 Modem-Zuweisungstabelle 137
5.10.2 RS-232 Parameter 137

5.11 Bedienung des Programms 140
5.11.1 Bildschirmfarben 140
5.11.2 Zuweisungstabellen initialisieren 140

5.12 Anpassung beenden 141

6. Was ist wenn - Druckeranpassung Schritt für Schritt

6.1 Die Erstellung eines Sonderzeichens 142
6.1.1 Auf welche Taste soll das Zeichen ? 142
6.1.2 Zuerst für den Bildschirm 143
6.1.3 Bildschirmzeichensatz abspeichern 144
6.1.4 Die magische '0' 144
6.1.5 Jetzt das Druckerzeichen 145
6.1.6 Druckerzeichensatz abspeichern 146
6.1.7 Mal kurz testen 146

6.2 Der eigene Zeichensatz 147
6.2.1 Die Tastatur bleibt gleich 147
6.2.2 Zuerst die Druckerparameter 147
6.2.3 Ohne Plan geht wenig 148
6.2.4 Druckerzeichen erstellen 149
6.2.5 Die Krönung - Proportionalschrift 149
6.2.6 Test 150

6.3 Der Druckerexote 151
6.3.1 Druckerparameter 152
6.3.2 ASCII-Codes feststellen 152
6.3.3 Steuerzeichen 153
6.3.4 Proportionalschrift 153

6.4 Der EPSON FX-80 Download 154
6.4.1 Den eigenen Zeichensatz erstellen 155
6.4.2 Zuweisungstabelle 155
6.4.3 Steuerzeichen 156
6.4.4 Proportionalschrift 156

7. An alle Freaks

7.1 Druckeransteuerung 157
7.2 Speichern - Laden 157

8. Fehlermeldungen 159

Anhang A : Parameterdateien
Anhang B : Stichwortverzeichnis
Anhang C : Menuestrukturen
Anhang D : Alle Befehle auf einer Seite

I. ÜBUNGSHANDBUCH

1. Einführung

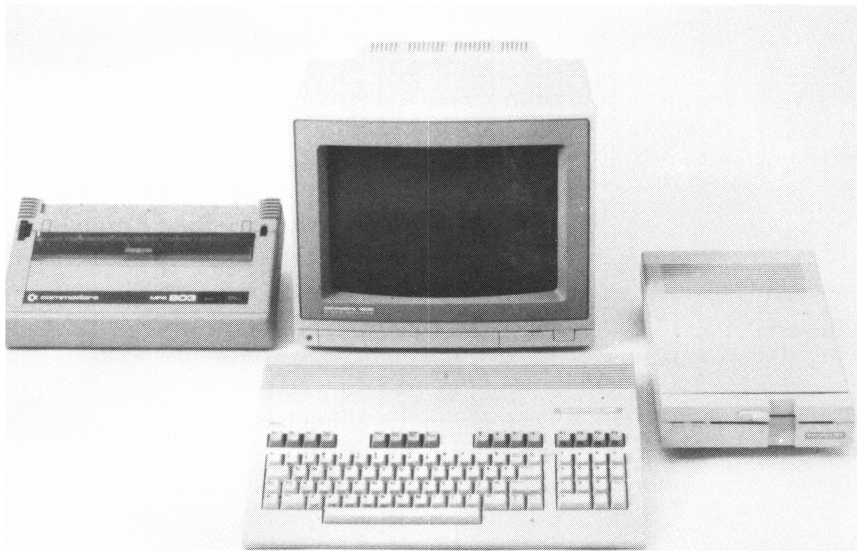
Dieses besteht aus einem Übungsteil und einem Anwenderteil. Der Übungsteil vermittelt Ihnen Schritt für Schritt die Benutzung des Programms. Vieles ist zur Verdeutlichung der Erläuterungen auch graphisch dargestellt.
Selbst wenn Sie kein Computeranfänger sind oder sogar das Textverarbeitungsprogramm TEXTOMAT kennen, sollten Sie diesen Übungsteil durcharbeiten. Sie erlernen hier die grundlegenden Techniken für Ihre spätere Arbeit mit TEXTOMAT PLUS.
Der Anwenderteil bietet Ihnen eine systematische Aufstellung aller Funktionen des Programms und soll Ihnen als Nachschlagewerk und zur Erweiterung Ihrer Kenntnisse dienen.
Im Anhang finden Sie alle Fehlermeldungen mit Erläuterungen zu ihrer Bedeutung sowie einen Tastaturbelegungsplan.
Das Inhaltsverzeichnis wird durch einen ausführlichen, alphabetischen Index am Ende des Handbuches ergänzt.

Viele Computeranfänger haben Schwierigkeiten, die in Handbüchern angegebenen Anweisungen in die Praxis umzusetzen. Um Ihnen den Einstieg in die Computerwelt zu erleichtern, habe ich mich bemüht, Fachchinesisch weitgehend zu vermeiden.

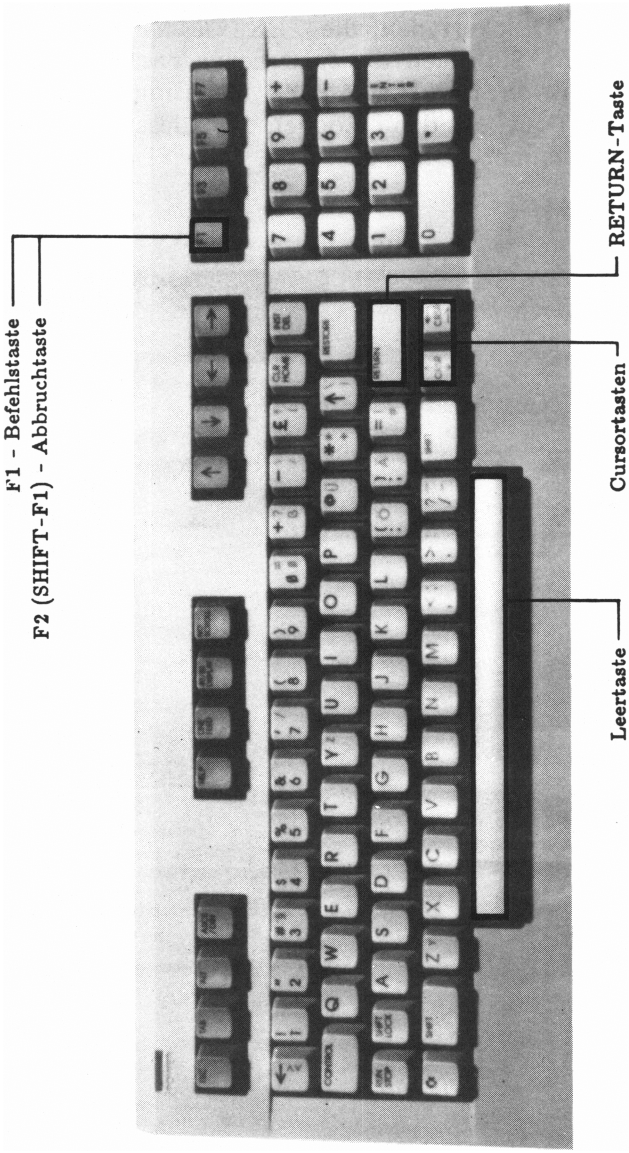
Die nächsten beiden Kapitel richten sich speziell an den Computeranfänger. Sie zeigen Ihnen, wie Sie alle zur erfolgreichen Arbeit mit TEXTOMAT PLUS erforderlichen Geräte anschließen müssen und erläutern einige Fachbegriffe, die Ihnen im Verlaufe dieses Handbuches immer wieder begegnen werden. Wenn Sie sich schon ein wenig mit Computern allgemein und Ihrem Commodore 128 im besonderen auskennen, können Sie diese Kapitel überschlagen und bei Kapitel 4 fortfahren.

2. DIE GERÄTE

2.1 GERÄTE IM ÜBERBLICK



2.2 DIE TASTATUR



3. DAS COMPUTERLATEIN

3.1 NUR KEINE ANGST VOR FACHBEGRIFFEN

Wie alle spezialisierten Industrien hat auch die Computerbranche ihre eigene Fachsprache entwickelt. Diese Begriffe erleichtern die Übermittlung komplizierter Sachverhalte, für die sonst lange und umständliche Erklärungen notwendig wären.

Auch Sie haben in Ihrem Arbeitsbereich sicher eine Fachsprache mit Begriffen, deren Bedeutung nur Sie und Ihre Mitarbeiter kennen.

Dieses Handbuch dient nicht dazu, Ihnen alle Fachbegriffe der Computerei beizubringen. Da es aber den Anspruch erhebt, auch für absolute Laien verständlich zu sein, folgt ein Kapitel, in dem alle in diesem Handbuch benutzten Fachbegriffe erläutert werden.

Lernen Sie bitte diese Vokabeln, sie ersparen Ihnen eine ganze Reihe von Mißverständnissen.

3.2 DIE WICHTIGSTEN FACHBEGRIFFE

Computerspeicher: Dies ist der Bereich im Computer, der das Programm und den Text aufnimmt. Für den Text stehen Ihnen bei TEXTOMAT PLUS ca. 60.000 Zeichen zur Verfügung.

Cursor: Der Cursor ist das kleine weiße Quadrat auf dem Bildschirm, das anzeigt, an welcher Stelle das nächste eingegebene Zeichen erscheint. Der Cursor wird häufig auch als 'Schreibmarke' bezeichnet.

Cursortasten: Dies sind die Pfeiltasten rechts unten auf der Tastatur. Sie dienen dazu, den Cursor über den Bildschirm zu bewegen.

Datei: Als Datei wird jede sinnvolle oder sinnlose Ansammlung von zusammenhängenden Zeichen auf einer Diskette bezeichnet. Dies kann ein Text sein, ein Formular, Adressen, ein Programm u.s.w.

Datendiskette: Dies ist die Diskette, auf der Sie Ihre Texte, Formulare u.s.w. speichern.

Eingabefeld: Ein Eingabefeld ist ein begrenzter Bereich auf dem Bildschirm, in den Sie irgendetwas eintragen können. Eingabefelder sind zum Beispiel vorgesehen, um den Namen eines Textes einzutragen.

Eingabemaske: Mehrere Eingabefelder auf dem Bildschirm ergeben eine Eingabemaske. In einer Eingabemaske können Sie den Cursor beliebig in die Felder bewegen, um sie auszufüllen.
Nur durch die Betätigung von genau 2 Tasten kann diese Maske verlassen werden. Bei TEXTOMAT PLUS sind dies immer die F1- und die F2-Taste. Die F1-Taste bewirkt, daß Ihre Eingabe ausgeführt wird. Die Abbruchtaste ist im gesamten Programm stets die F2-Taste. Diese müssen Sie genau dann betätigen, wenn Sie einen Befehl irrtümlich angewählt haben. Sie erreichen diese Taste, indem Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und F1 betätigen.

Menue: Ein Menue ist eine Auswahl von Befehlen, die unter- oder nebeneinander auf dem Bildschirm dargestellt werden.

Parameterdatei: Die Parameterdatei enthält alle Informationen, die das Programm benötigt, um mit Ihrem Drucker zusammenarbeiten zu können. Für alle gängigen Drucker befindet sich eine fertige Parmeterdatei auf Ihrer TEXTOMAT PLUS-Programmdiskette. Für andere Drucker kann TEXTOMAT PLUS von Ihnen durch das separate Programm 'Anpassung' angepaßt werden.

Programmdiskette: Dies ist die Diskette, auf der sich das Programm TEXTOMAT PLUS befindet. Versuchen Sie niemals, irgendetwas auf dieser Diskette zu speichern. Die Zerstörung des Programms wäre die unmittelbare Folge.

4. STARTEN VON TEXTOMAT PLUS

4.1 Starten des Programms

Wenn Sie alle Geräte angeschlossen und das Diskettenlaufwerk eingeschaltet haben, legen Sie die Programmdiskette in das Laufwerk ein:

Schließen Sie die Laufwerksklappe.

Wählen Sie bitte vor Einschalten des Rechners durch Betätigung der 40/80-Zeichen-Taste den Modus, in dem Sie später dann auch mit TEXTOMAT PLUS arbeiten wollen.

Schalten Sie den Rechner ein.

Das Programm wird geladen und automatisch gestartet.

4.2 BILDSCHIRMZEICHENSATZ LADEN

Der Bildschirm zeigt auf dunkelblauem Hintergrund folgendes Bild:

```
+++T E X T O M A T  P L U S+++
    ( C )  1985  D A T A  B E C K E R  GmbH

          BILDSCHIRMZEICHENSATZ  LADEN

Name: std - deutsch_____
```

Die Angaben in hellblauer Schrift dienen zur Information. Weiß unterstrichene Felder bedeuten, daß Sie dort etwas eingeben können. In diesen Feldern enthaltene Angaben in weißer Schrift können geändert werden.

Das Programm verlangt nun nach einem Bildschirmzeichensatz. Dies sind die Zeichen, die auf dem Bildschirm erscheinen, nicht die, die der Drucker auf das Papier schreibt.

Normalerweise sollten Sie mit dem angegebenen Zeichensatz arbeiten. Dieser entspricht der deutschen DIN-Tastaturbelegung auf dem Commodore 128.

Lassen Sie die Eingabe also zunächst einmal unverändert und betätigen Sie die F1-Taste.

Der Zeichensatz wird nun von der Programmdiskette geladen.

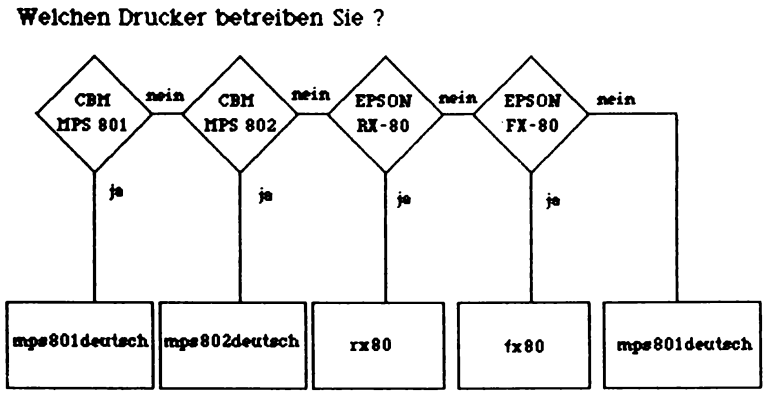
4.3 DRUCKERPARAMETER LADEN

Die Parameterdatei enthält alle Informationen, die das Programm zum Betrieb Ihres Druckers benötigt. Der Bildschirm sollte jetzt so aussehen :

```
+++T E X T O M A T  P L U S+++
    ( C )  1985  D A T A  B E C K E R  GmbH

          DRUCKERPARAMETER LADEN

    Name : mps801deutsch
```

Sie müssen die für Ihren Druckertyp erforderliche Parameterdatei laden.

Gehen Sie einfach nach dem folgenden Plan vor:



In den rechteckigen Kästchen stehen die Namen, die Sie für Ihren Druckertyp in das Eingabefeld eintragen müssen. Löschen Sie den Rest des Feldes mit Hilfe der Leertaste.
Wenn Sie keinen der vier ersten Druckertypen besitzen, so lassen Sie die Eintragung im Eingabefeld erst einmal unverändert.
Verzichten Sie in diesem Fall zur Vorsicht zunächst einmal beim ersten Text auf die deutschen Umlaute.

Später (Kapitel 1 des Anwenderhandbuches) erfahren Sie dazu mehr.

4.4 DATUM EINGEBEN

```
+++T E X T O M A T  P L U S+++
    ( C )  1985  D A T A  B E C K E R  GmbH

              Geben Sie das Datum ein

                und druecken Sie F1
```

Beim Schreiben eines Textes kann dieses eingegebene Datum per Steuerzeichen aufgerufen werden, Sie brauchen es nicht jedesmal neu einzugeben.

Das Tagesdatum kann in beliebiger Form eingegeben werden, beispielsweise:

5.1.1985
Donnerstag, den 10.1.1985
Düsseldorf, den 20-3-1985

Sie können in dieses Feld bis zu 30 Zeichen eingeben.

Nach Eingabe des Datums betätigen Sie die F1-Taste.

Das Datum kann später jederzeit geändert werden.

4.5 DER BILDSCHIRMAUFBAU IM SCHREIBMODUS

Das Programm befindet sich nun im Schreibmodus. Dies bedeutet, Sie können sofort mit der Texteingabe beginnen.

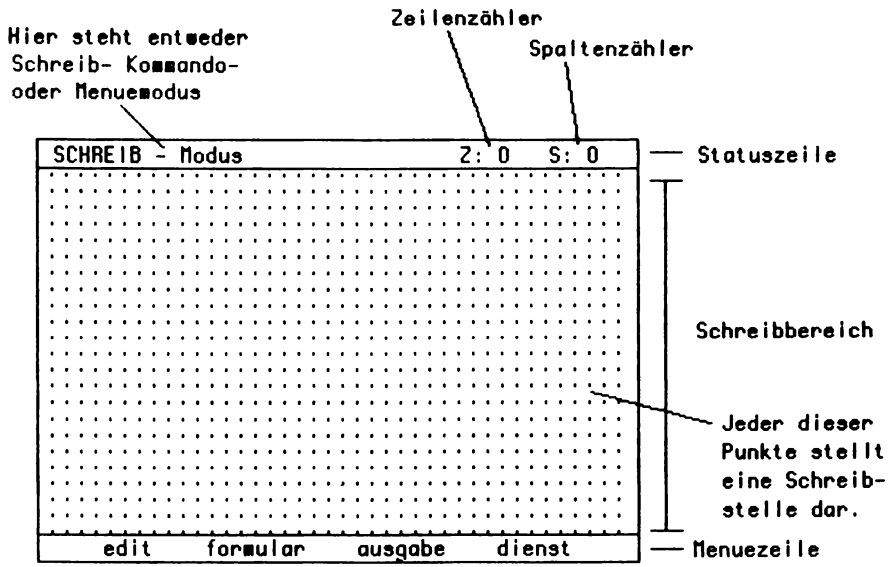
Neben diesem Modus gibt es noch den Kommando- und den Menuemodus.

Der Kommandomodus bietet Ihnen Befehle, die Sie zur Erstellung und Veränderung von Texten häufig benötigen und die daher schnell erreichbar sein müssen.

Der Menuemodus besteht aus Befehlen, mit denen Sie größere Veränderungen an Ihrem Text vornehmen können.

Diese beiden Modi werden im Anwenderteil ausführlich behandelt. Im Übungsteil beschäftigen wir uns nur mit den Befehlen des Menuemodus, die Sie zur Erstellung und zum Ausdrucken des Beispieltextes benötigen.

Der Bildschirm sieht jetzt so aus:


Hier steht entweder
Schreib- Kommando-
oder Menuemodus
Zeilenzähler
Spaltenzähler
SCHREIB - Modus
Z: 0
S: 0
Statuszeile
Schreibbereich
Jeder dieser
Punkte stellt
eine Schreib-
stelle dar.
edit
formular
ausgabe
dienst
Menuezeile

5. TEXT LADEN UND DRUCKEN

Zuerst sollten Sie den Übungstext von der Programmdiskette laden und ausdrucken. Auf diese Weise lernen Sie am einfachsten die grundlegenden Funktionen von TEXTOMAT PLUS.

5.1 TEXT EINLESEN

Schalten Sie den Menuemodus ein, indem Sie die F1-Taste betätigen.
In der linken oberen Ecke des Bildschirms wird dies sofort bestätigt. Außerdem wird das erste Wort in der untersten Zeile nun invers dargestellt.

Im Menuemodus stehen Ihnen insgesamt 46 Befehle zur Textmanipulation und zu anderen Operationen zur Verfügung. Alle Befehle können angewählt werden, indem Sie die Leertaste oder die Cursortasten betätigen. Durch Betätigung der F1- oder RETURN-Taste werden die Befehle ausgeführt.

Mit nur 2 verschiedenen Tasten können Sie den gesamten, mächtigen Befehlssatz handhaben.

Um den Übungstext von Diskette zu laden, betätigen Sie nun 4mal die F1-Taste.

Auf dem Bildschirm erscheint in der untersten Zeile nacheinander:

einlesen sUchen löschen block Grafik

floppy Akustikkoppler

tExtomat plus Textomat

Schließlich erscheint dieses Bild:

```
+++T E X T O M A T  P L U S+++
    ( C )  1985  D A T A  B E C K E R  GmbH

                    Text einlesen

Name
```

In das weiße Eingabefeld können Sie den Namen des Textes eingeben. Geben Sie ein:

demo

... und betätigen Sie die F1-Taste.

Der Text wird von der Programmdiskette geladen.

Sollte in der untersten Zeile eine Fehlermeldung blinken, haben Sie entweder den Namen falsch eingegeben oder es befindet sich die Programmdiskette nicht im Laufwerk. Bestätigen Sie diese Fehlermeldung durch Betätigung der RETURN-Taste. Anschließend können Sie den Namen neu eingeben bzw. die Diskette wechseln.

Während des Ladens erscheint in der untersten Zeile eine Meldung, die den Vorgang bestätigt.

Rechts oben läuft während des gesamten Ladevorgangs ein Zähler mit. Dieser zeigt an, welche Zeile des Textes gerade geladen wird.

Nach dem Einlesen befindet sich das Programm wieder im Schreibmodus.
Der in den Computerspeicher eingelesene Text kann jetzt ausgedruckt werden.

5.2 TEXT DRUCKEN

Der Druckbefehl wird ebenfalls über den Menuemodus erteilt. Betätigen Sie also wieder die F1-Taste.

Wählen Sie mit Hilfe der Leertaste und der F1-Taste den Befehl 'ausgabe' an, dann 'druck' und schließlich 'standardDruck'.

Auf dem Bildschirm erscheint diese Eingabemaske:

```
+++T E X T O M A T  P L U S+++
    ( C )  1985  D A T A  B E C K E R  GmbH

                    Text drucken
1. Seitennummer     1
ab Seite            1
bis Seite           999
Anzahl              1
```

Die Eingabefelder bestimmen, mit welcher Seitennummer der Ausdruck begonnen werden soll, von und bis zu welcher Seite und wie oft das Schriftstück gedruckt wird.

Alle Felder sind bereits sinnvoll ausgefüllt. Lassen Sie daher diese Werte im Moment unverändert.

5.3 DRUCKER VORBEREITEN

Kontrollieren Sie, ob der Drucker eingeschaltet und Papier eingespannt ist. Wenn alles in Ordnung ist, betätigen Sie die F1-Taste.

Sollte das Ergebnis nicht ganz Ihren Erwartungen entsprechen, so besitzen Sie sicher nicht einen der vier von TEXTOMAT PLUS besonders unterstützten Druckertypen.

Doch dies ist kein Grund zum Verzweifeln. Im Anwenderteil, Kapitel 5 (Druckeranpassung), wird erläutert, wie Sie TEXTOMAT PLUS an Ihren Drucker anpassen können.

Wenn Sie einen Commodore- oder EPSON-Drucker mit DATA BECKER-Interface besitzen und der Ausdruck nicht ordnungsgemäß oder gar nicht erfolgt, liegt dies daran, daß es verschiedene Versionen der einzelnen Druckertypen gibt.

MPS801: Mit diesem Drucker kann es gar keine Probleme geben, es sei denn, er ist defekt. Höchstens der Zeilenvorschub könnte Schwierigkeiten bereiten. Wie dies zu beheben ist, steht in Kapitel 5 des Anwenderhandbuches.

Gleiches gilt für den kompatiblen VC 1525 und MPS803.

MPS802: Hierbei kann es sogar zu erheblichen Schwierigkeiten kommen, falls Sie den 'kompatiblen' VC 1526 besitzen. Es gibt sehr viele verschiedene Versionen dieses Druckertyps, die sich alle dadurch auszeichnen, daß Programme für den einen Typ nicht mit dem anderen funktionieren. Nur wenn dieser Drucker ein Betriebssystem vom Typ '7c' oder '7b' enthält, kann er mit

TEXTOMAT PLUS funktionieren. Sollte dies nicht der Fall sein, wenden Sie sich an Ihren Händler. Wenn Sie nicht wissen, welche Version dieses Druckers Sie besitzen, nehmen Sie den Drucker unter den Arm und lassen dies von Ihrem Händler feststellen.

EPSON: EPSON-Drucker bereiten keine Probleme und liefern die besten Ergebnisse. Lediglich der Zeilenvorschub könnte nicht funktionieren oder des Guten zu viel tun (2 Zeilen auf einmal vorschieben). Dieser Fehler läßt sich leicht anhand der Anleitung in Kapitel 5 des Anwenderhandbuches beheben.

6. DER ERSTE TEXT

Bevor Sie Ihren ersten Text erstellen, müssen Sie den zur Zeit im Speicher vorhandenen Text löschen.

6.1 TEXT LÖSCHEN

Das Programm befindet sich nach dem Drucken noch im Menuemodus.

In der untersten Zeile sehen Sie die Befehle:

Speichern zeigen druck senden(K) floppy

Betätigen Sie die F2-Taste (Shift/F1), um in das übergeordnete Menue zurückzugelangen. Dann betätigen Sie die F1-Taste. In der untersten Zeile sehen Sie danach die Befehle:

einlesen sUchen loeschen block Grafik

Betätigen Sie zweimal die Leertaste, bis das Wort 'loeschen' in inverser Schrift erscheint, und dann die F1-Taste.

In der untersten Zeile steht:

aLles ab Cursor Bis cursor

Betätigen Sie noch einmal die F1-Taste.

Auf dem Bildschirm erscheint in der untersten Zeile eine Sicherheitsabfrage:

Sind Sie sicher? (ja/nein)

Das Wort 'nein' ist invers dargestellt. Mit Hilfe der Leertaste können Sie zwischen den beiden Wörtern hin- und herspringen. Wenn das 'ja' in inverser Schrift erscheint, betätigen Sie wieder die F1-Taste. Auf diese Weise wird der Text im Speicher gelöscht. Das Programm befindet sich anschließend wieder im Schreibmodus.

6.2 TEXT SCHREIBEN

Geben Sie den folgenden Brief ein. Schreibfehler sind dabei sehr erwünscht. Sie brauchen nicht darauf zu achten, ob Wörter noch in eine Zeile passen oder nicht.

Beachten Sie nur, daß Sie am Ende eines jeden Absatzes (nicht am Ende einer Zeile) die Tasten SHIFT und RETURN gleichzeitig betätigen. Sie erhalten als Bestätigung auf dem Bildschirm einen kleinen nach links gerichteten Pfeil. (Als Absatz gelten hierbei gleichfalls Überschriften oder Leerzeilen.)

Mein erster Text:

Hallo Carla,

vielen Dank für Deinen letzten Brief. Deine Tips haben mir sehr geholfen.
Heute habe ich mein neues Textverarbeitungsprogramm TEXTOMAT PLUS bekommen.
Dies ist mein erster Brief, den ich damit geschrieben habe. Die Bedienung ist wirklich einfach, sogar für Laien verständlich. Und mit nur zwei verschiedenen Tasten kann ich fast alle Befehle des Programms ausführen.

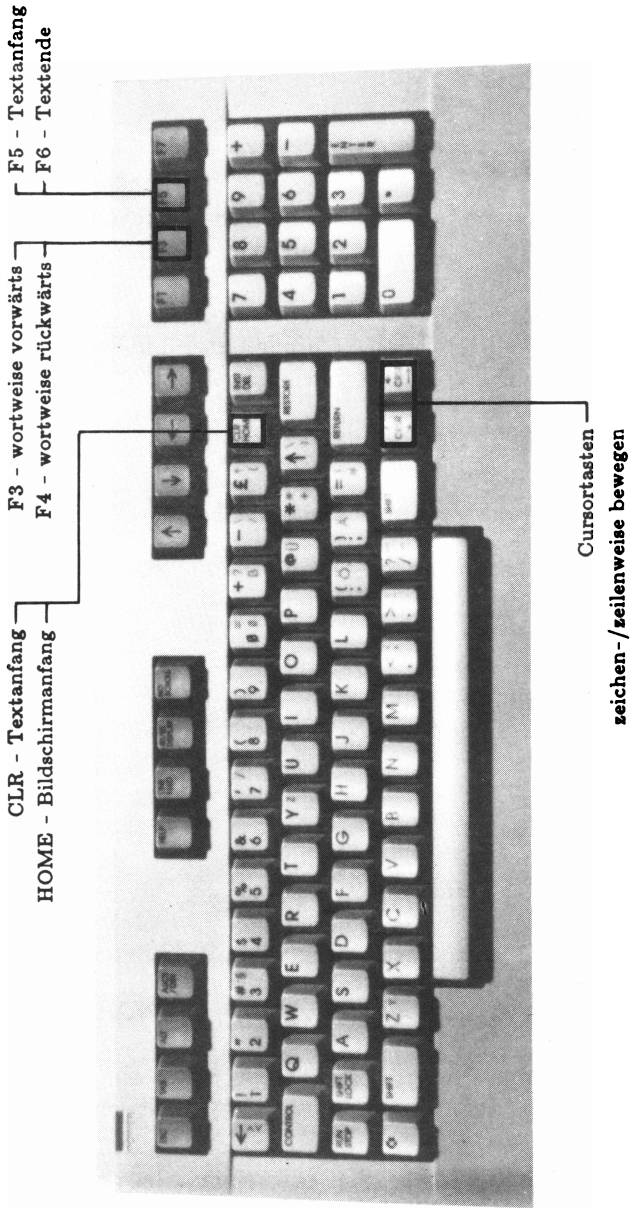
Bestechend ist auch die Leistungsfähigkeit von TEXTOMAT PLUS. So kann ich meinem Commodore-Drucker jetzt sogar Unterlängen oder Schreibschrift entlocken. Und dies alles auch in Proportionalschrift. Jetzt muß ich aber noch ein bißchen experimentieren. Sei mir darum bitte nicht böse, wenn ich jetzt schon Schluß mache, aber das Programm reizt mich wahnsinnig, und ich muß noch so viel ausprobieren.

Viele Grüße

6.3 FEHLER KORRIGIEREN

Als nächstes korrigieren Sie die Schreibfehler. Falsch eingegebene Buchstaben lassen sich überschreiben. Dazu müssen Sie den Cursor zuerst auf den falsch eingegebenen Buchstaben bewegen.

Dies können Sie mit Hilfe der 10 Bewegungstasten durchführen, die Ihnen im Schreibmodus zur Verfügung stehen.
Dies sind die wichtigsten:


F5 - Textanfang
F6 - Textende
F3 - wortweise vorwärts
F4 - wortweise rückwärts
CLR - Textanfang
HOME - Bildschirmanfang
Cursortasten
zeichen-/zeilenweise bewegen

Am einfachsten arbeiten die Cursortasten (siehe Plan). Diese bewegen den Cursor zeichen- bzw. zeilenweise. Durch gleichzeitiges Betätigen der SHIFT- und der CRSR-Taste erhalten Sie die jeweils entgegengesetzten Richtungen.

Die **F3- bzw. F4-Taste** bewegt den Cursor wortweise nach vorne oder zurück. Die F4-Taste erreichen Sie durch gleichzeitiges Betätigen der SHIFT- und der F3-Taste.

Die **HOME**-Taste bewegt den Cursor an den Anfang der Bildschirmseite, also in die linke obere Ecke des Bildschirms.

Mit der **CLR- (SHIFT/HOME)** oder der F5-Taste gelangt der Cursor an den Anfang, mit der F6-Taste (SHIFT/F5) an das Ende des Textes.

Probieren Sie diese Tasten aus. Es kann nichts passieren, da der Cursor nur bewegt, dabei aber nichts geschrieben oder gelöscht wird.

Um Fehler zu korrigieren, bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der oben angegebenen Tasten an die gewünschte Stelle und überschreiben die falsch eingegebenen Buchstaben.

6.4 EINFÜGEN - LÖSCHEN

An dieser Stelle soll nur der einfache Fall behandelt werden: Zeichen einfügen bzw. löschen.
Das Einfügen bzw. Löschen ganzer Zeilen oder Textblöcke wird im Anwenderhandbuch erläutert.

Beginnen wir mit dem Einfügen.

Betätigen Sie die INST-Taste. Sie erreichen diese Taste durch gleichzeitiges Betätigen der SHIFT- und der DEL-Taste.

In der Mitte der obersten Zeile erscheint das Wort 'EINF'. Dies bedeutet, daß der Einfügemodus eingeschaltet ist. Wenn Sie die INST-Taste noch einmal betätigen, verschwindet das Wort wieder.

Schalten Sie den Einfügemodus wieder ein. In diesem Modus werden die Buchstaben rechts vom Cursor nach rechts verschoben, sobald Sie etwas eingeben. Der Buchstabe unter dem Cursor wird ebenfalls verschoben.

Dieser Einfügemodus erlaubt es Ihnen, auch lange Textpassagen problemlos einzufügen, ohne daß schon vorhandener Text überschrieben wird.

Ausgeschaltet wird dieser Modus, wie bereits erwähnt, durch nochmaliges Betätigen der INST-Taste.

Um Zeichen zu löschen, setzen Sie den Cursor rechts neben das zu löschende Zeichen und betätigen die DEL-Taste ohne SHIFT.
Das Zeichen links vom Cursor wird gelöscht, der Cursor und die folgenden Zeichen bewegen sich nach links.
Steht links vom Cursor ein Vorbesetzungszeichen, bewegt sich nur der Cursor nach links, und es werden keine Buchstaben gelöscht oder verschoben.

Sie kennen nun alle Standardfunktionen zur fehlerfreien Eingabe eines Textes.

Wenn Sie den Text korrigiert haben, können Sie ihn abspeichern und ausdrucken.

6.5 TEXT SPEICHERN

Grundsätzlich sollten Sie jeden Text vor dem Ausdruck auf Diskette speichern. Diese Sicherheitsmaßnahme ist aus leidvoller Erfahrung entstanden und sollte auch Ihnen zur ersten Computerbenutzerpflicht werden. (Drucker haben ihre Tücken, die Sie aus Bosheit zumeist nur bei langen Texten zeigen.)

Um Ihren Text abspeichern zu können, benötigen Sie eine formatierte Diskette. Falls Sie solch eine Diskette haben, legen Sie sie in das Laufwerk ein. Ansonsten müssen Sie zuerst eine Diskette formatieren.

6.5.1 DISKETTE FORMATIEREN

Um eine Diskette beschreiben zu können, muß sie 'formatiert' werden. So wird die Einteilung der Diskette in einzelne Blöcke bezeichnet.

Wählen Sie den Menuemodus an (F1-Taste) und betätigen Sie so oft die Leertaste, bis das Wort 'dienst' in inverser Schrift erscheint. Dann betätigen Sie die F1-Taste.

Ein neues Menue erscheint auf dem Schirm. Der benötigte Befehl lautet 'floppYoperationen', also betätigen Sie einfach wieder die F1-Taste:

Aus dem nächsten Menue wählen Sie den zweiten Befehl aus und betätigen die F1-Taste.

Sie müssen Ihrer Diskette einen Namen und eine Kennung geben. Diese können Sie frei wählen. Nennen Sie die Diskette einfach texte1. Springen Sie in das nächste Feld und geben Sie die Kennung (Identifikationscode) t1 ein.
Legen Sie die neue Diskette in das Laufwerk und betätigen Sie die F1-Taste. Das Laufwerk rattert einige Male und läuft dann ca. 1 Minute durch.

ACHTUNG: *Beim Formatieren wird die gesamte Diskette gelöscht. Verwenden Sie nur eine neue oder eine Diskette, deren Inhalt Sie nicht mehr benötigen.*

Anschließend befindet sich das Programm wieder im Floppymenue. Betätigen Sie nun so oft die F2-Taste, bis Sie zurück in den Schreibmodus gelangt sind.

6.5.2 TEXT SPEICHERN

Um den immer noch im Computerspeicher befindlichen Text zu speichern, wählen Sie den Menuemodus an (F1-Taste), dann mit der Leertaste den Befehl 'ausgabe', betätigen die F1-Taste und im nächsten Menue noch einmal die F1-Taste, um den Befehl 'Speichern' ausführen zu lassen.
Sie geben dem Text nun einen Namen, z.B.:

```
text1.
```

Betätigen Sie wieder die F1-Taste, und der Text wird gespeichert. Sie erkennen dies an der Meldung in der untersten Zeile und am Zeilenzähler rechts oben, der anzeigt, welche Zeile gerade gespeichert wird.

Ihr Text ist nun dauerhaft gespeichert und kann, wie in Kapitel 5.2 beschrieben, ausgedruckt werden.

6.6 TEXT ZEIGEN

Sie haben sich vielleicht schon gefragt, warum der Text auf dem Papier ganz anders erscheint als auf dem Bildschirm.

Vor dem Ausdruck wird Ihr Text automatisch formatiert, d.h., der linke und der rechte Rand werden festgelegt, und der Text wird auf Seiten verteilt.

Dies geschieht durch ein sogenanntes Formular. In solch einem Formular werden die Spalten für die Ränder, die Zeilen für den oberen und unteren Rand, die Blattlänge und noch einige andere Angaben festgelegt. Nähere Erläuterungen zum Formular erhalten Sie im Anwenderteil.

Ihr Text konnte formatiert ausgedruckt werden, weil beim Laden des Programms automatisch ein vorgefertigtes Formular in den Computerspeicher eingelesen wurde, das das Aussehen Ihres Textes bestimmte.

Sie müssen aber nicht erst bis zum Ausdruck des Textes warten, um festzustellen, ob sein Aussehen Ihren Wünschen entspricht. Sie können sich den formatierten Text vorher auf dem Bildschirm anzeigen lassen.

Wählen Sie aus dem Menuemodus den Befehl 'ausgabe' und aus dem Ausgabemenue den Befehl 'Zeigen' aus.
Sie sehen dieselbe Eingabemaske, die Sie schon vom Ausdruck her kennen.

Betätigen Sie die F1-Taste, und Ihr Text erscheint formatiert auf dem Bildschirm, und zwar unabhängig von der im Formular eingestelltem Zeilenlänge mit maximal 80 Zeichen pro Zeile.

Hierbei bleibt TEXTOMAT PLUS in dem Bildschirmmodus (40 oder 80 Zeichen), den Sie beim Programmstart gewählt haben.

Sie sehen beim 40-Zeichen-Modus allerdings nur die linke Hälfte. Auf die rechte Hälfte können Sie mit den Cursortasten oder der F7-Taste wechseln.

Die Anzeige wird automatisch angehalten, wenn der Bildschirm voll ist. Mit Hilfe der Leertaste können Sie die Anzeige fortsetzen (oder selbst unterbrechen, solange der Bildschirm noch nicht voll ist)..

Mit der F2-Taste beenden Sie die Anzeige.

Damit beenden wir den Übungsteil. Sie können sich die einzelnen Kapitel des Übungsteils noch einmal durchlesen und weitere Probetexte eingeben. Wenn Sie sich schon sicher genug bei der Bedienung von TEXTOMAT PLUS fühlen, können Sie auch direkt mit dem Anwenderteil fortfahren.

Auf jeden Fall verfügen Sie jetzt über eine Grundausrüstung für die Erstellung und den Ausdruck von Texten.

II ANWENDERHANDBUCH

1.1 STARTEN VON TEXTOMAT PLUS

Wenn Sie alle Geräte angeschlossen und und das Diskettenlaufwerk eingeschaltet haben, legen Sie die Programmdiskette in das Laufwerk ein:

Schließen Sie die Laufwerksklappe.

Wählen Sie vor Einschalten des Rechners durch Betätigung der 40/80-Zeichen-Taste den Modus, in dem Sie später dann auch mit TEXTOMAT PLUS arbeiten wollen.

Schalten Sie den Rechner ein.

Das Programm wird geladen und automatisch gestartet.

1.2 BILDSCHIRMZEICHENSATZ LADEN

Der Bildschirm zeigt auf dunkelblauem Hintergrund folgendes Bild:

```
+++T E X T O M A T  P L U S+++
    ( C )  1985  D A T A  B E C K E R  GmbH

          BILDSCHIRMZEICHENSATZ  LADEN

Name: std - deutsch_____
```

Das Programm verlangt nun nach einem Bildschirmzeichensatz.

Lassen Sie die Eingabe also zunächst einmal unverändert oder geben Sie die Bezeichnung für einen anderen (selbsterstellten) Zeichensatz ein und betätigen Sie die F1-Taste.

Der Zeichensatz wird nun von der Programmdiskette geladen.

1.3 DRUCKERPARAMETER LADEN

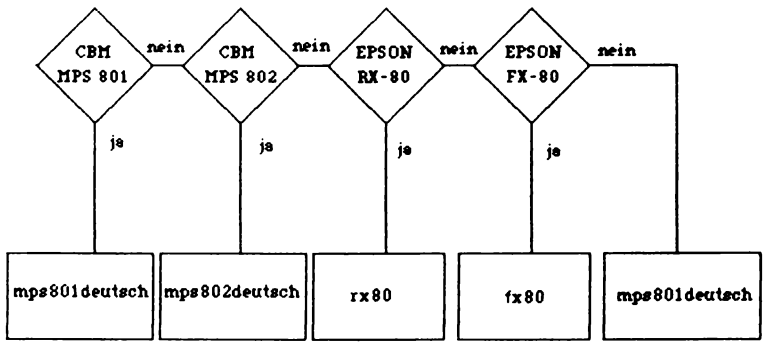
Die Parameterdatei enthält alle Informationen, die das Programm zum Betrieb Ihres Druckers benötigt. Der Bildschirm sollte jetzt so aussehen :

```
+++T E X T O M A T  P L U S+++
    ( C )  1985  D A T A  B E C K E R  GmbH

          DRUCKERPARAMETER LADEN

    Name : mps801deutsch
```

Sie müssen die für Ihren Druckertyp erforderliche Parameterdatei laden.

Gehen Sie dabei nach dem folgenden Plan vor:

Welchen Drucker betreiben Sie ?



Wenn Sie den Namen eingegeben haben, löschen Sie den Rest des Feldes mit Hilfe der Leertaste und betätigen anschließend die F1-Taste.
Die Druckerparameter werden geladen.

Sollten Sie keinen der ersten 4 Druckertypen besitzen, so schauen Sie bitte im Anhang nach, ob sich in der Liste aller auf der Programmdiskette befindlichen Parameterdateien Ihr Druckertyp befindet. Sollte dies der Fall sein, geben Sie den dort verzeichneten Namen ein.
Da immer wieder neue Druckertypen auf den Markt kommen und wir nicht immer wieder das Handbuch neu drucken können, finden Sie auf der Diskette auch noch eine Reihe von Parameterdateien, für die im Anhang dieses Handbuches keine Bescheibung steht. Eine Beschreibung dieser Parameterdateien finden Sie als TEXTOMAT PLUS-Text auf der Programdiskette unter dem gleichen Namen wie die Parameterdatei.

Wenn dies nicht der Fall sein sollte, müssen Sie eine Anpassung gemäß Kapitel 5 und 6.3 vornehmen.

1.4 DATUM EINGEBEN

Das Tagesdatum kann in beliebiger Form eingegeben werden, beispielsweise:

5.1.1985
Donnerstag, den 10.1.1985
Düsseldorf, den 20-3-1985

Sie können in dieses Feld bis zu 30 Zeichen eintragen.

Nach Eingabe des Datums betätigen Sie die F1-Taste.

Das Datum kann später jederzeit im Formular geändert werden.

1.5 TASTENBELEGUNG BEI EINGABEN

Bei allen Eingaben in TEXTOMAT PLUS gilt die gleiche Tastenbelegung. Die folgenden Funktionen stehen Ihnen also immer zur Verfügung, wenn Sie irgendwo eine Eingabe vornehmen müssen, wie zum Beispiel den Textnamen eingeben oder das Formular ausfüllen.

Cursortasten: Diese erlauben es, den Cursor innerhalb des Eingabefeldes und von einem Eingabefeld zum nächsten oder vorherigen zu bewegen. Innerhalb eines Feldes kann der Cursor nur bis zum Ende des eingegebenen Textes bewegt werden.

RETURN-Taste: Diese Taste bewirkt den Sprung des Cursors in das nächste Eingabefeld. Im letzten Eingabefeld einer Maske bewirkt diese Taste, daß der Cursor an den Anfang des Feldes springt.

HOME: Ein Druck auf diese Taste bewirkt, daß der Cursor in das erste Eingabefeld springt.

CLR: Diese Taste löscht alle Eingabefelder der Maske. Dies geschieht erst nach Beantwortung der Sicherheitsabfrage mit 'ja'.

INST: Mit dieser Taste ist es möglich, ab der Cursorposition ein Zeichen einzufügen. Das letzte Zeichen des Eingabefeldes wird dabei herausgeschoben.

DEL: Diese Taste löscht das Zeichen links vom Cursor. Steht der Cursor an der ersten Stelle des Eingabefeldes wird das Zeichen unter dem Cursor gelöscht und die nachfolgenden Zeichen werden nach links verschoben.

F1: Diese Taste beendet die Eingabe in eine Maske und führt zum ordnungsgemäßen Abschluß, d.h., der nächste Programmschritt wird eingeleitet.

F2: Diese Taste erlaubt den Abbruch der Eingabe. Das Programm kehrt zu dem Programmteil zurück, der die Eingabemaske aufgerufen hat.

F3: Diese Taste löscht den Rest eines Eingabefeldes ab Cursorposition.

F4: Diese Taste löscht das gesamte Eingabefeld und setzt den Cursor an die erste Position des Feldes.

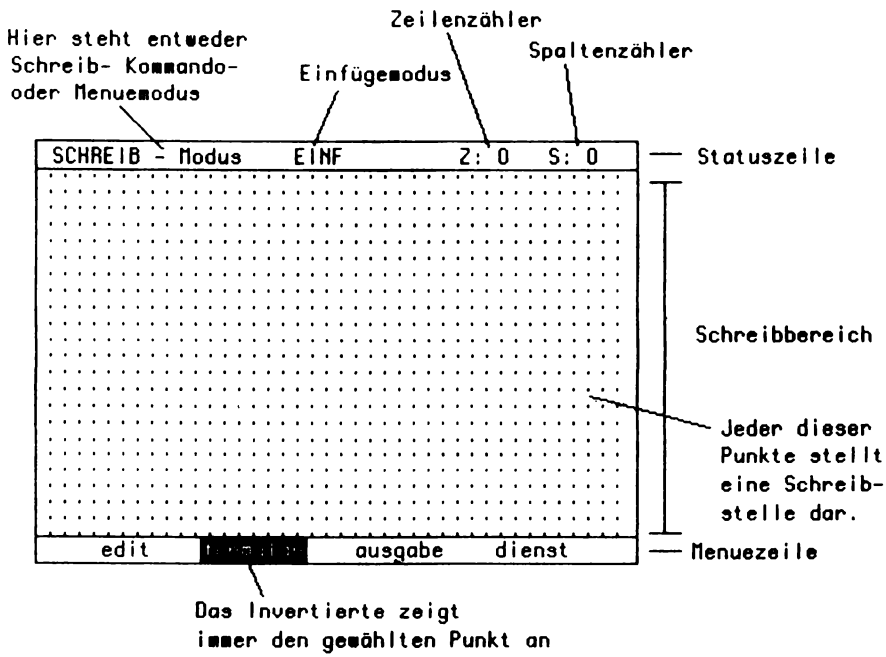
2. DER SCHREIBMODUS

Der Schreibmodus ist der Modus, in dem Sie Texte schreiben können. Im Prinzip ähnelt dies dem Schreiben auf einer Schreibmaschine. Der wesentliche Unterschied besteht darin, daß die von Ihnen eingegebenen Zeichen nicht direkt auf das Papier gelangen, sondern zuerst auf dem Bildschirm angezeigt werden, wo Sie sie gegebenenfalls noch ändern können. Sie müssen also nicht unentwegt darauf achten, daß Sie sich nicht verschreiben oder sonstige Fehler in Ihren Text einbauen, da diese später ohne viel Aufwand beseitigt werden können.

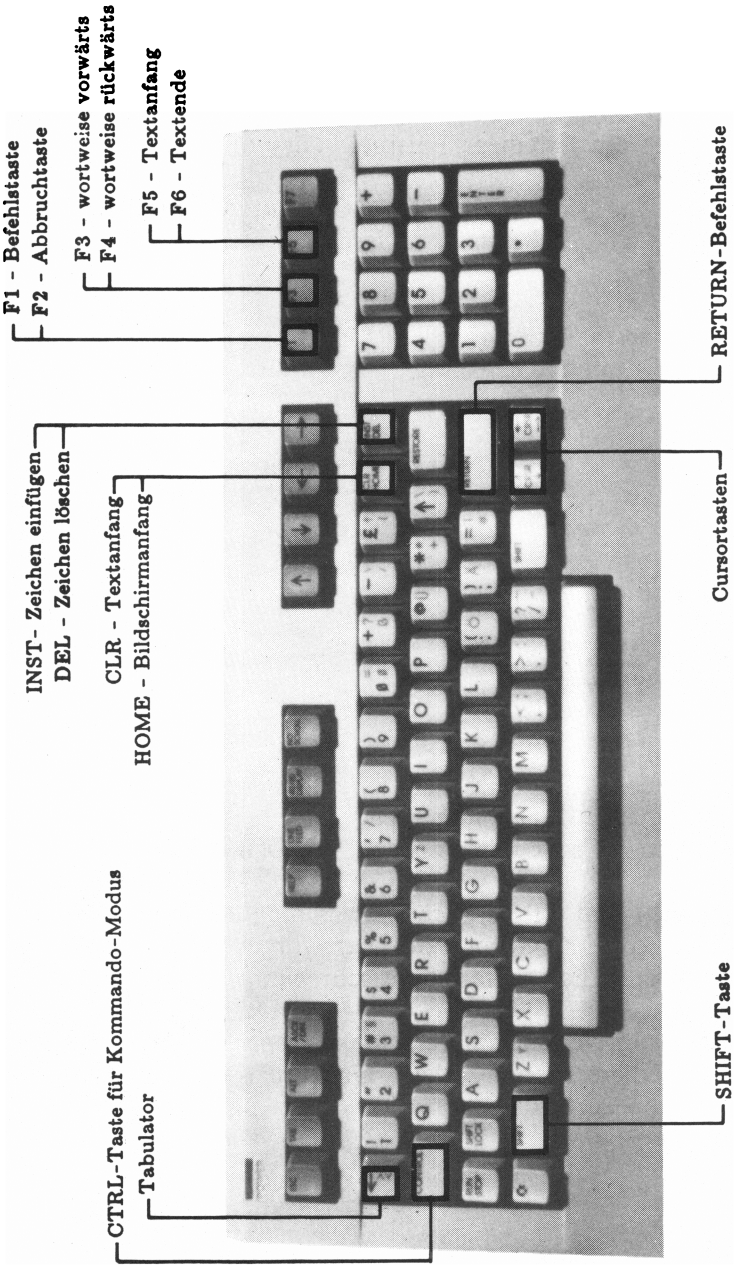
Den Schreibmodus erkennen Sie an der oben links auf dem Bilschirm angezeigten Meldung 'SCHREIB - Modus'.

Die folgenden Kapitel erläutern die Funktionen der Tasten, die Ihnen bei der Fehlerkorrektur und beim Schreiben zur Verfügung stehen. Außerdem finden Sie eine graphische Darstellung des Bildschirmaufbaus und der Tastatur.
Falls Sie also während des Studiums der nächsten Kapitel nicht wissen sollten, wo sich die jeweils erklärte Taste auf dem Tastaturfeld des COMMODORE 128 befindet, schauen sie einfach in den Tastaturplan unter 2.2 .

2.1 Bildschirmaufbau



2.2 TASTATURPLAN



2.3 CURSORTASTEN

Die Cursortasten bewegen den Cursor spalten- bzw. zeilenweise auf dem Bildschirm. Auf diese Weise können Sie bestimmen, wo die nächsten Zeichen auf dem Bildschirm erscheinen sollen.

Hier ist nun ein kleines Beispiel für die Benutzung der Cursortasten:
Angenommen, Sie wollen das Wort Computer schreiben, haben jedoch Comuter geschrieben. Dieser Fehler muß natürlich verbessert werden, aber wie?

Positionieren Sie einfach mit Hilfe der Cursortasten den Cursor auf das u von Comuter. Es gibt zwei Möglichkeiten, den Fehler zu korrigieren.

a) Sie schreiben von dieser Position an weiter oder ...
b) Sie betätigen die INST-Taste (SHIFT/DEL) und schreiben dann ein p. Im Gegensatz zu der unter a) beschriebenen Methode hat sich der Rest des Wortes verschoben, so daß nun Computer auf dem Bildschirm steht.

Mit Hilfe der Cursortasten können Sie außerdem den Bildschirm verschieben.

Mit CRSR-auf und CRSR-ab wird der Bildschirm vertikal verschoben, sobald Sie den Cursor über den oberen bzw. unteren Rand hinausbewegen. Befindet der Cursor sich am Textanfang oder am Ende des Computerspeichers, so passiert nichts.

Mit CRSR-links und CRSR-rechts ist es möglich, den Bildschirm innerhalb der von Ihnen im Formular vorgewählten Spaltenzahl (siehe auch 4.4.1.4) horizontal zu verschieben.

Im Gegensatz zum vertikalen Verschieben 'springt' der Bildschirm nach dem Überschreiten der Grenzen wieder in seine Ausgangsposition zurück.

2.4 INST/DEL

Mit Hilfe dieser Tasten werden Zeichen gelöscht bzw. es wird Platz geschaffen, um Zeichen einzufügen.

Wenn Sie die DEL-Taste betätigen, wird das Zeichen links vom Cursor gelöscht, und der Text bis zum nächsten Vorbesetzungszeichen wird um eine Position nach links gerückt.

Die INST-Taste (SHIFT-DEL) schaltet in den Einfügemodus um. Sie erkennen dies an dem Wort 'EINF' in der Mitte der obersten Bildschirmzeile. Jedes Zeichen, das Sie nun eingeben, wird in den vorhandenen Text eingefügt, d.h., es wird an die Stelle gesetzt, an der der Cursor sich gerade befindet. Der folgende Text wird ab der Cursorposition bis zum nächsten Vorbesetzungszeichen um eine Position nach rechts verschoben.
Der 'EINF'-Modus wird durch nochmaliges Betätigen der INST-Taste wieder ausgeschaltet.

2.5 HOME/CLR/F5/F6

Die **HOME**-Taste setzt den Cursor in die linke obere Ecke des Bildschirms.

Die **CLR**-Taste (SHIFT-HOME) bewirkt einen Sprung des Cursors in die linke obere Ecke der ersten Textseite.

Die **F5**-Taste hat dieselbe Funktion, wie die CLR-Taste.

Die **F6**-Taste (SHIFT-F5) bewirkt einen Sprung des Cursors an das Ende des Textes.

2.6 RETURN

Die RETURN-Taste bewegt den Cursor an den Anfang der nächsten Bildschirmzeile. Sie hat keine Auswirkung auf das Format des Textes bei der Ausgabe (siehe 2.7).

2.7 SHIFT-RETURN

Nach der Eingabe von SHIFT-RETURN erscheint auf dem Bildschirm an der Position, an der der Cursor sich gerade befand, das Absatzendezeichen (ein Pfeil nach links), und der Cursor springt auf die erste Position der nächsten Zeile.

Alle Zeichen in derselben Zeile, in der das Absatzendezeichen eingetragen wird, werden hinter dem Zeichen gelöscht. Die dabei entstehenden Leerzeichen werden beim Ausdruck ignoriert.

Im 'EINF'-Modus (siehe 2.4) wird nach Betätigung der SHIFT-RETURN-Taste eine Leerzeile eingefügt; es werden keine Zeichen gelöscht.

2.8 F3/F4

Die F3-Taste bewirkt einen Sprung des Cursors an den Anfang des nächsten Wortes. Ist das Textende erreicht, bleibt der Cursor auf dem letzten Zeichen.

Die F4-Taste (SHIFT-F3) bewirkt einen Sprung des Cursors an den Anfang des vorherigen Wortes im Text. Ist der Textanfang erreicht, bleibt der Cursor auf dem ersten Zeichen.

2.9 Der Tabulator

Ein Tabulatorsprung wird ausgelöst, wenn Sie die TAB-Taste betätigen. Das Ziel dieses Sprungs ist der nächste Tabulatorstop rechts vom Cursor. Wie diese Tabulatoren gesetzt werden, erfahren Sie unter 4.4.1.3.
Falls rechts vom Cursor kein Tabulatorstop mehr vorgesehen ist, springt der Cursor an den rechten Rand der Zeile.
Leerzeichen, Absatzendezeichen und Vorbesetzungszeichen (die Punkte, mit denen der Computerspeicher vorbesetzt ist) werden durch den Tabulator mit geschützten Leerzeichen überschrieben.

2.10 Die Leertaste

Mit der Leertaste erzeugen Sie Zwischenräume zwischen Wörtern. Mehrere Leerzeichen hintereinander werden beim Drucken ignoriert, falls diese am Anfang oder am Ende eines Absatzes bzw. wenn sie bei der Formatierung für die Ausgabe am Anfang oder am Ende einer Zeile stehen.

Falls Sie dennoch mehrere Zwischenräume hintereinander setzen wollen, verwenden Sie bitte das geschützte Leerzeichen (siehe 2.11).

2.11 Die SHIFT-Leertaste

Mit der SHIFT-Leertaste ist es möglich, sogenannte 'geschützte Leerzeichen' in den Text einzufügen, d.h., bei der Formatierung werden diese behandelt, wie normale Buchstaben.

Sie können so z.B. verhindern, daß zusammengehörige Begriffe, wie COMMODORE 128 o.ä., bei der Formatierung auseinandergerissen werden, oder Sie können Textstücke, wie z.B. das Datum, nach rechts einrücken.
Auf dem Bildschirm zeigt sich das geschützte Leerzeichen als ein kleiner U-förmiger Bogen.

3. DER KOMMANDO-MODUS

Um in den Kommando-Modus zu gelangen, müssen Sie die CRTL-Taste betätigen. In der linken oberen Ecke erscheint die Meldung 'KOMMANDO-Modus'. Dies bedeutet, daß TEXTOMAT PLUS bereit ist, ein Kommando entgegenzunehmen.

Generell schaltet das Programm automatisch in den Schreibmodus zurück, nachdem Sie eine gültige Kommando-Taste betätigt haben. Die einzige Ausnahme bildet hier die INST/DEL-Taste (siehe 3.2). Um in diesem Fall wieder in den Schreibmodus zu gelangen, muß die CTRL-Taste erneut betätigt werden.

Hier müssen wir anmerken, daß bei eingerasteter CAPS-LOCK-Taste die CTRL-Taste keine Wirkung hat; außerdem ist dann eine Rückkehr aus dem KOMMANDO-Modus solange nicht möglich, wie diese Taste aktiv ist.

Im folgenden wird beschrieben, welche Befehle der Kommando-Modus beinhaltet und wie Sie diese anwenden können

3.1 DIE CURSORTASTEN

Mit Hilfe der CRSR-ab- und der CRSR-auf-Taste können Sie einen Text wahlweise vorwärts oder rückwärts durchblättern. Dabei wird die augenblickliche Position des Cursors als Bezugspunkt genommen, d.h. es wird von der Cursor-Position aus jeweils eine Bildschirmseite weiter zum Textanfang oder Textende geblättert.

Die CRSR-auf-Taste blättert auf-, die CRSR-ab-Taste abwärts.

Durch Betätigung der Cursor-links-Taste springt der Cursor auf das erste Zeichen der aktuellen Zeile.

Durch Betätigung der Cursor-rechts-Taste springt der Cursor auf das letzte Zeichen der aktuellen Zeile.

3.2 INST/DEL

Diese Tasten ermöglichen es Ihnen, Leerzeilen in den Text einzufügen bzw. ganze Zeilen zu löschen.

Mit der DEL-Taste werden ab Cursorposition so viele Zeichen gelöscht, wie Sie im Formular unter 'Zeichen pro Zeile' angegeben haben. Das Löschen beschränkt sich also nicht unbedingt auf eine Bildschirmzeile.

Mit der INST-Taste (SHIFT-DEL) werden, ab Cursorposition gerechnet, so viele Vorbesetzungszeichen eingefügt, wie Sie im Formular unter 'Zeichen pro Zeile' angegeben haben. Auch das Einfügen beschränkt sich nicht unbedingt auf eine Zeile.

Der Kommando-Modus wird von diesen Funktionen nicht ausgeschaltet. So können Sie ganz einfach eine Reihe von Zeilen einfügen oder löschen.
Sie müssen deshalb die CTRL-Taste nochmals betätigen, um wieder in den Schreibmodus zu gelangen.
Wenn dies nicht klappen will, überprüfen Sie bitte die CAPS-LOCK-Taste (siehe oben).

3.3 DIE STEUERZEICHEN

Die Funktionen der Steuerzeichen kann man in drei Komplexe unterteilen:

a) Die Steuerzeichen nehmen Einfluß auf das Format eines Textes, d.h., sie bestimmen innerhalb des Textes, wo sich bei der Ausgabe der rechte und der linke Rand befindet oder ob eine Zeile zentriert bzw. im Blocksatz formatiert werden soll.

b) Durch Einsetzen eines Steuerzeichens aus der zweiten Gruppe können Sie das in der Startphase eingegebene Datum, Adressen aus einer externen Datei oder Grafiken in den Text einfügen und Texte miteinander verknüpfen.
Diese Steuerzeichen ermöglichen es Ihnen, Rundschreiben (s. Kapitel 4.5.3.2) zu erstellen, die aus einem Grundtext bestehen, in den erst beim Ausdruck verschiedene Adressen an Stelle der Steuerzeichen eingesetzt werden.

Standardbriefe brauchen nicht immer wieder neu geschrieben zu werden. Sie rufen einfach den einmal erstellten Grundtext ab, und über die Steuerzeichen werden die gewünschte Adresse und das Tagesdatum eingefügt.

Schließlich können Sie auch Grafiken in Ihre Texte einfügen, um diese zu verdeutlichen oder zu verschönern, beispielsweise mit einem selbstentworfenen Briefkopf

c) Die dritte Gruppe beinhaltet die Steuerzeichen für Ihren Drucker. Je nach dessen Fähigkeiten können Sie die Schriftarten, den Zeilenabstand, den Zeichenabstand u.v.a. für den Ausdruck bestimmen.

Um das Programm in die Lage zu versetzen, Steuerzeichen anzunehmen, müssen Sie den Kommando-Modus einschalten.

Drücken Sie also die CTRL-Taste und danach die Taste s für Steuerzeichen, um dem Computer mitzuteilen, daß ein solches folgt. Wenn Sie bis jetzt alles richtig gemacht haben, sehen Sie links neben dem Cursor ein invers dargestelltes S. Ist dies nicht der Fall, wiederholen Sie einfach den soeben beschriebenen Vorgang.
Nun folgt die Eingabe des eigentlichen Steuercodes. Welches Steuerzeichen wann, wo und wie gesetzt werden muß oder darf, erfahren Sie in den nächsten drei Kapiteln.

TEXTOMAT PLUS kennt insgesamt 31 Steuerzeichen. Wenn Sie Buchstaben eingeben, die kein Steuerzeichen darstellen, werden diese ignoriert und wie normaler Text behandelt.

Noch ein wichtiger Hinweis, bevor wir uns mit den einzelnen Steuerzeichen beschäftigen:

Steuerzeichen, die den Drucker ansteuern, müssen vorher definiert worden sein (siehe 5.4.1.8), sonst haben sie keinerlei Wirkung.

Beachten Sie bitte auch, daß Ihr Drucker nicht unbedingt alle Fähigkeiten besitzt, für die bei der Druckeranpassung Eingabefelder vorgesehen sind. So ist es z.B. nicht möglich, auf dem MPS801 (baugleich mit VC1525 oder MPS803) Text zu unterstreichen.

3.3.1 STEUERZEICHEN FÜR DAS FORMAT

Diese Steuerzeichen sind druckerunabhängig, da das Format des Textes intern, d.h. im Computer erstellt wird. Sie werden sowohl beim Drucken als auch beim Zeigen berücksichtigt.

bl: Mit diesem Steuerzeichen wird der Blocksatz ein- bzw. ausgeschaltet, es funktioniert also wie ein Umschalter. War der Blocksatz ausgeschaltet, so wird er eingeschaltet, war er eingeschaltet, so wird er ausgeschaltet.
Blocksatz bedeutet soviel wie rechter Randausgleich, d.h., in einer Zeile werden soviele Leerzeichen eingefügt, bis der letzte Buchstabe der Zeile in der Spalte für den rechten Rand steht.

Das Steuerzeichen kann an einer beliebigen Stelle in einer Zeile stehen. Je nach 'Schalterstellung' wird von dieser Zeile an im Blocksatz ausgegeben oder nicht.
Um Probleme zu vermeiden, sollten Sie das Steuerzeichen grundsätzlich an den Anfang eines Absatzes setzen.

c: Dieses Steuerzeichen schaltet das Zentrieren ein bzw. aus. Ab der Zeile, in der es auftaucht, wird der Text zentriert, d.h., der Text wird in die Mitte zwischen linkem und rechtem Rand gesetzt.

Das Steuerzeichen kann an einer beliebigen Stelle in einer Zeile stehen, es ist jedoch ratsam, es stets an den Anfang eines Absatzes zu setzen, da eine Druckzeile, in der zwei dieser Steuerzeichen zur gleichen Zeit stehen, nicht zentriert wird.

Das Zentrieren hat Priorität vor dem Blocksatz, d.h., wenn es eingeschaltet ist, wird nicht im Blocksatz formatiert, auch wenn dieser eingeschaltet ist.

erxx: Dieses Steuerzeichen rückt den linken Rand für nur eine Druckzeile um xx Zeichen ein. So können Sie z.B. Absätze übersichtlich numerieren.

Das Steuerzeichen muß am Anfang einer Zeile (also nach einem Absatzendezeichen) stehen. Die Zahl xx muß zweistellig eingegeben werden, da sonst das nachfolgende Zeichen nicht ausgegeben wird.

Hier ist noch ein kleines Anwendungsbeispiel:

Angenommen, Sie wollen den Text '1) ' um drei Zeichen nach links aus dem Absatz hervorheben. Um dies zu realisieren, geben Sie einfach ein: CTRLser03'1) Text...'

lnxx: Durch das Einfügen dieses Steuerzeichens in den Text werden bei der Ausgabe xx Leerzeilen gedruckt. xx kann Werte zwischen 0 und 99 annehmen und muß grundsätzlich zweistellig eingegeben werden, da sonst das nachfolgende Zeichen nicht ausgegeben wird. Bei Werten über 99 werden nur die ersten beiden Zeichen akzeptiert. Die nachfolgenden Stellen werden in den Text eingebunden.

Sie fragen sich vielleicht, wozu man einen solchen Befehl benötigt, wenn man doch mit einer entsprechenden Anzahl von SHIFT-RETURNs, genauso gut Leerzeilen erzeugen kann. Doch es gibt zwei Gründe, die für die Verwendung dieses Steuerzeichens sprechen.

1. Sie ersparen sich Arbeit.

Stellen Sie sich vor, Sie wollen 30 Leerzeilen in einen Text einfügen. Sie müßten dazu 30mal SHIFT-RETURN betätigen. Das lnxx-Steuerzeichen erfordert nur 6 Tastendrücke: CTRL, s, l, n, 3 und 0.

2. Sie sparen Speicherplatz.

Während 30 SHIFT-RETURNs auch 30*Zeilenlänge Bytes im Textspeicher belegen (also bei 40 Zeichen pro Zeile 30*40=1200 Zeichen), benötigt das Steuerzeichen in der oben angegebenen Form nur 5 Zeichen.

Wenn Sie also mehrere Leerzeilen in Ihren Text einfügen wollen, ist es sinnvoll, das Steuerzeichen lnxx zu verwenden.

lrxx: Dieses Steuerzeichen setzt den linken Rand auf den Wert xx.

xx kann Werte zwischen 0 und 99 annehmen und muß grundsätzlich zweistellig eingegeben werden, da sonst das nachfolgende Zeichen nicht ausgegeben wird.

Der Befehl lr10 setzt z.B. den linken Rand auf die 10. Spalte.

Das Steuerzeichen muß am Anfang einer Zeile stehen. Andernfalls wird es ignoriert, und der Wert xx wird wie normaler Text behandelt.

Der Wert für den linken Rand darf nicht größer gewählt werden als der für den rechten Rand. Falls dies trotz aller Vorsicht doch einmal passieren sollte, wird der nicht erlaubte Wert ignoriert.

rrxxx: Dieses Steuerzeichen setzt den rechten Rand auf den Wert xxx.

xxx kann Werte zwischen 0 und 240 annehmen und muß grundsätzlich dreistellig eingegeben werden, da sonst das nachfolgende Zeichen nicht ausgegeben wird.

Sie können für den rechten Rand natürlich maximal soviele Zeichen angeben, wie Ihr Drucker in einer Zeile drucken kann, im Normalfall also 80 Zeichen.

Um z.B. den rechten Rand auf die 60. Spalte zu setzen, müßten Sie schreiben: rr060

Das Steuerzeichen muß am Anfang einer Zeile stehen. Andernfalls wird es ignoriert, und der Wert xxx wird wie normaler Text behandelt.

Der Wert für den rechten Rand darf nicht kleiner gewählt werden als der für den linken Rand. Nicht erlaubte Werte werden ignoriert.

swxx: Dieser Befehl veranlaßt einen bedingten Seitenwechsel, d.h., beim Drucken wird das Papier bis zum Anfang der nächsten Seite vorgeschoben, wenn weniger als 'xx' Zeilen auf der Seite frei sind. Beim Zeigen werden bis zum Seitenumbruch Leerzeilen ausgegeben.
Wenn für 'xx' die Zahl '00' eingegeben wird oder hinter dem Befehl 'sw' keine Zahl steht, wird immer ein Seitenwechsel, d.h. ein unbedingter Seitenwechsel ausgeführt.

Die Zahl 'xx' muß immer zweistellig angegeben werden.

Wenn Sie also im Text den Befehl 'sw03' eintragen, prüft TEXTOMAT PLUS, ob an dieser Stelle beim Drucken noch mindestens drei bedruckbare Zeilen auf dieser Seite frei sind. Ist dies nicht der Fall, wird ein Seitenwechsel ausgelöst.

Das Steuerzeichen für den Seitenwechsel bezieht sich nicht auf die unter 'Seitenwechsel' erfragte Steuersequenz in der Tabelle der Steuerzeichen (siehe 5.3.4.5).

3.3.2 STEUERZEICHEN, DIE TEXT EINFÜGEN

TEXTOMAT PLUS kennt vier Befehle, die Text bzw. Grafik in einen Text einfügen. Sie unterstützen das Erstellen von Rundschreiben ('axx' und 'd'), die Dokumentation ('grx:name') und verketten Texte miteinander ('ndx:name').

axx: Dieses Steuerzeichen stellt ein Adreßfeld dar, d.h., beim Ausdruck eines Rundschreibens wird an seine Stelle die xx'ste Adresse einer Rundschreibendatei eingefügt. Dies klingt vielleicht etwas kompliziert, aber wenn Sie genau nach Anleitung vorgehen, kann eigentlich nichts schiefgehen.

Dieses Steuerzeichen wird beim Ausdruck nur berücksichtigt, wenn Sie aus dem 'druck'-Menue 'Rundschreiben' anwählen. Bei 'Standarddruck' wird das Zeichen ignoriert.
Das Programm liest dann beim Ausdruck Adressfelder von der Diskette und plaziert sie während des Formatierens des Textes nacheinander an die Stellen, an denen das Steuerzeichen 'axx' steht.

Dabei bestimmt 'xx' die Nummer des Feldes, das gerade an diese Stelle gesetzt werden soll, 'xx'='00' bezeichnet das erste, 'xx'='01' das zweite Feld u.s.w.

Natürlich müssen Sie vorher eine Adressdatei erstellt haben. Wie dies funktioniert, erfahren Sie unter 4.5.3.2.2.

Dort finden Sie auch eine genaue Anleitung zum Erstellen von Rundschreiben.

xx kann Werte zwischen 0 und 99 annehmen und muß zweistellig eingegeben werden, da sonst das folgende Zeichen nicht ausgegeben wird.

d: Wenn TEXTOMAT PLUS bei der Formatierung eines Textes auf dieses Steuerzeichen stößt, wird an seine Stelle das Datum eingefügt, das Sie beim Start des Programms bzw. im Formular eingegeben haben.

grx:name: Dieses Steuerzeichen veranlaßt das Einfügen einer Grafik in den Text. Die Grafik muß auf einer Diskette als PRG-Datei (Programmdatei) abgespeichert sein. Die ersten beiden Bytes der Datei werden von TEXTOMAT PLUS überlesen, da diese im Normalfall die Adresse bezeichnen, an der die Graphik im Graphikspeicher des Computers stand.

Wenn Sie die Graphik mit TEXTOMAT PLUS bearbeitet haben, ist es möglich diese ausschnittweise auszudrucken (siehe 4.3.5.2).

x stellt die Laufwerknummer (0 oder 1) dar. Wenn nur ein Laufwerk an den Computer angeschlossen ist, muß diese Nummer 0 lauten. Es folgt ein Doppelpunkt (':') und der Name (maximal 16 Zeichen), unter dem die Graphik auf der Diskette abgelegt ist. Schließen Sie den Namen mit einem Absatzendezeichen ab.

Findet TEXTOMAT PLUS bei der Ausführung dieses Steuerzeichens eine Datei mit diesem Namen nicht auf der Diskette, so fragt das Programm, ob Sie die Diskette wechseln wollen. Wenn Sie dies mit 'ja' beantworten, können Sie die Diskette wechseln. TEXTOMAT PLUS wartet, bis Sie die

RETURN-Taste betätigen. Beantworten Sie die Frage mit 'nein', wird der Ausdruck abgebrochen.
Damit braucht die Graphik sich nicht auf derselben Diskette wie der Text zu befinden.

ndx:name: Dieses Steuerzeichen verkettet Texte miteinander. Es wird an das Ende des Texts gesetzt, ohne Absatzendezeichen (SHIFT/RETURN).

x stellt die Laufwerknummer (0 oder 1) dar. Wenn nur ein Laufwerk an den Computer angeschlossen ist, muß diese Nummer 0 lauten. Ihr folgt ein ':' und der Name (maximal 16 Zeichen) des nächsten Textes.

Das Steuerzeichen muß am Anfang einer Zeile stehen.

Wenn Sie ein Rundschreiben erstellen, ist es nicht möglich, Texte miteinander zu verketten. Das Steuerzeichen wird in diesem Fall ignoriert.

Findet TEXTOMAT PLUS bei der Ausführung dieses Steuerzeichens einen Text mit diesem Namen nicht auf der Diskette, so fragt das Programm, ob Sie die Diskette wechseln wollen. Wenn Sie dies mit 'ja' beantworten, können Sie die Diskette wechseln. TEXTOMAT PLUS wartet, bis Sie die RETURN-Taste betätigen. Beantworten Sie die Frage mit 'nein', wird der Ausdruck abgebrochen.
Damit können Sie Texte auch über beliebig viele Disketten miteinander verketten.

3.3.3 STEUERZEICHEN FÜR DEN DRUCKER

Mit Hilfe dieser Steuerzeichen ist es möglich, die Fähigkeiten Ihres Druckers voll auszunutzen. So können Sie z.B. Teile eines Textes hervorheben, indem Sie sie unterstreichen, fett oder kursiv drucken lassen.

Es sei hier nochmals ausdrücklich erwähnt, daß Ihr Drucker das von Ihnen Verlangte auch beherrschen muß. Es ist z.B. auf den Commodore-Druckern MPS801 und MPS802 nicht möglich, Texte zu unterstreichen oder kursiv zu drucken.

Falls Sie nicht genau wissen, welche Fähigkeiten Ihr Drucker hat, lesen Sie dies bitte im Handbuch Ihres Druckers nach.

TEXTOMAT PLUS kennt 20 Steuerzeichen, die den Drucker ansteuern. Damit diese zum Drucker übertragen werden können, müssen die entsprechenden Steuersequenzen in die Tabelle der Steuerzeichen (siehe 5.3.4) eingetragen werden. Im Anhang finden Sie die Steuerzeichen, die in den mitgelieferten Parameterdateien für die verschiedenen Drucker definiert sind.

Am Ende einer Zeile darf kein Leerzeichen vor einem Steuerzeichen stehen.

ab1,2,3: Dieses Steuerzeichen verändert den Zeilenvorschub Ihres Druckers. In welchem Maße dies geschieht, hängt von den in der Tabelle der Steuerzeichen eingetragenen Werten ab.

Hinter 'ab' muß eine '1', eine '2' oder eine '3' stehen. Je nach Wahl der Zahl wird beim Druck die entsprechende Steuersequenz aus der oben erwähnten Tabelle an den Drucker gesendet.

Es ist zweckmäßig, das Steuerzeichen grundsätzlich an den Anfang einer Zeile zu schreiben.

Beim Commodore MPS802 muß das Steuerzeichen für den Zeilenabstand alleine in einer Zeile stehen.

Achtung: Wenn Sie den Zeilenabstand ändern, ist nicht mehr gewährleistet, daß das Blattende richtig erkannt wird, da die internen Berechnungen auf dem normalen Zeilenabstand von 6 Zeilen pro Zoll basieren.

di10,12,15: Mit diesem Steuerzeichen verändern Sie den Zeichenabstand bei der Druckerausgabe. Die Zahl, die den Buchstaben 'di' folgt, entscheidet, welche der in der Tabelle der Steuerzeichen eingetragene Steuersequenz an den Drucker gesendet wird.

So würde z.B. der Befehl 'CTRL-sdi10' die in der oben erwähnten Tabelle unter 'di10' eingetragene Sequenz an den Drucker senden.

Lassen Sie sich nicht durch die Zahlen 10, 12 und 15 verwirren. Diese helfen TEXTOMAT PLUS lediglich, die drei Steuerzeichen voneinander zu unterscheiden. Sie haben ihren Ursprung in den verschiedenen Zeichenabständen der meisten Typenraddrucker. Diese sind in der Lage, 10, 12 oder 15 Zeichen pro Zoll zu drucken.

Wenn Sie keinen Typenraddrucker besitzen, ist dies kein Grund zur Verzweiflung. Belegen Sie diese Steuerzeichen einfach mit Steuersequenzen, die z.B. die Schmal- oder Breitschrift Ihres Druckers einschalten. Wie Sie vorgehen müssen, um besagte Steuersequenzen in die Tabelle der Steuerzeichen einzutragen, erfahren Sie im Kapitel über die Druckeranpassung (5.3.4.2).

ACHTUNG: *Wenn Sie mitten in einer Zeile die Zeichendichte verändern, ist der Blocksatz für diese Zeile nicht mehr gewährleistet, da die internen Berechnungen von einer einheitlichen Größe der Buchstaben ausgehen.*

f: Das Steuerzeichen f beeinflußt die Fettschrift Ihres Druckers. Es wirkt als Schalter, d.h., jedesmal wenn TEXTOMAT PLUS im Text auf ein CTRL-sf trifft, wird die Fettschrift ein- bzw. ausgeschaltet.

Das Steuerzeichen kann beliebig oft in eine Zeile geschrieben werden. Es wirkt ab der Stelle, an der es steht und bis zu der Stelle, an der es erneut auftritt.

Auf diese Weise ist es sehr einfach, Wörter oder Textpassagen aus dem Gesamttext hervorzuheben. Schreiben Sie hierzu einfach ein CTRL-sf vor und hinter die betreffende Textstelle.
Dies funktioniert natürlich nur, wenn Ihr Drucker Fettschrift beherrscht.

Zu Beginn des Druckens ist die Fettschrift grundsätzlich ausgeschaltet.

Bei den Commodore-Druckern MPS801, 802 und 803 wird mit dem Steuerzeichen 'f' der Breitschriftmodus eingeschaltet; Sie müssen dann den Wert für den rechten Rand ca. um die Hälfte verringern.

o: Dieses Steuerzeichen dient zum Hochstellen von Text, d.h., die ihm folgenden Zeichen werden auf dem Drucker um eine halbe Zeile nach oben versetzt gedruckt, bzw. beim EPSON RX/FX-80 wird der Potenzmodus eingeschaltet.

Natürlich funktioniert auch dieses Steuerzeichen nur, wenn Ihr Drucker in der Lage ist, es auszuführen.

In den auf der Programmdiskette mitgelieferten Druckerparameter-Dateien ist bei EPSON-Druckern das Steuerzeichen '0' (Null) vorgesehen, um den Potenzmodus wieder auszuschalten.

u: Dieses Steuerzeichen dient zum Tiefstellen von Text, d.h., die ihm folgenden Zeichen werden auf dem Drucker um eine halbe Zeile nach unten versetzt gedruckt, bzw. beim EPSON RX/FX-80 wird der Indexmodus eingeschaltet.

Natürlich funktioniert auch dieses Steuerzeichen nur, wenn Ihr Drucker in der Lage ist, es auszuführen.

In den auf der Programmdiskette mitgelieferten Druckerparameter-Dateien ist bei EPSON-Druckern das Steuerzeichen '0' (Null) vorgesehen, um den Indexmodus wieder auszuschalten.

U: Das Steuerzeichen U beeinflußt das Unterstreichen von Text beim Drucken. Es wirkt als Schalter, d.h., jedesmal wenn TEXTOMAT PLUS im Text auf ein CTRL-sU trifft, wird das Unterstreichen ein- bzw. ausgeschaltet.

Das Steuerzeichen kann beliebig oft in eine Zeile geschrieben werden. Es wirkt ab der Stelle, an der es steht und bis zu der Stelle, an der es erneut auftritt.

Verwenden Sie zum Unterstreichen grundsätzlich nur dieses Steuerzeichen, da es dafür sorgt, daß die Ränder nicht mit unterstrichen werden, falls mehrere Zeilen unterstrichen werden sollen.
Auf diese Weise ist es sehr einfach, Wörter oder Textpassagen aus dem Gesamttext hervozuheben. Schreiben Sie hierzu einfach ein CTRL-sU vor und hinter die betreffende Textstelle.

Dies funktioniert natürlich nur, wenn Ihr Drucker in der Lage ist, Text zu unterstreichen.

Zu Beginn des Druckens ist das Unterstreichen grundsätzlich ausgeschaltet.

0 - 9: Diese 10 Steuerzeichen sind für die freie Definition durch den Benutzer vorgesehen. Natürlich trifft dies auch auf die anderen Steuerzeichen zu, doch durch die Wahl ihrer Abkürzungen sind sie den entsprechenden Funktionen leichter zuzuordnen.

Welche Steuersequenzen in den auf der Programmdiskette mitgelieferten Druckerparameter-Dateien für die Steuerzeichen 0 - 9 vorgegeben sind, erfahren Sie im Anhang. Dort finden Sie Tabellen mit der Belegung der Steuerzeichen in den jeweiligen Dateien.

3.4 DER TRENNVORSCHLAG

Eine der wichtigsten Funktionen einer Textverarbeitung ist die Möglichkeit, Trennvorschläge in den Text einbringen zu können. Diese Möglichkeit bietet TEXTOMAT PLUS natürlich auch.

Zur Verdeutlichung der Arbeitsweise des Trennvorschlags ein Anwendungsbeispiel:

Nehmen wir an, Sie wollen das Wort 'Donaudampfschiffahrtsgesellschaftskapitänspatent' in Ihrem Text unterbringen. Natürlich funktioniert das auch ohne Trennvorschlag, aber was passiert, wenn das Wort - es hat immerhin 48 Buchstaben - nicht in eine Zeile paßt, oder wenn bei der Ausgabe große Lücken in einer Zeile klaffen, weil der Blocksatz eingeschaltet ist (siehe oben) ?

Dagegen hilft nur der Trennvorschlag. In unserem Beispiel könnten Sie theoretisch 11 davon setzen. Wir wollen uns hier jedoch nur auf einen beschränken, da es sich um ein kleines Beispiel handeln soll.

Trennen wir das Wort ungefähr in der Mitte, z.B. zwischen den Silben 'fahrts' und 'gesell'.
Nachdem Sie das Wort bis zum 's' von 'fahrts' eingegeben haben, drücken Sie die CTRL-Taste und 't' oder die F7-Taste. Hinter

dem geschriebenen Text befindet sich jetzt ein invers dargestellter Bindestrich, hinter den Sie den Rest des Wortes schreiben, also 'gesellschaftskapitänspatent'.

Wenn das Wort beim Drucken bzw. Zeigen nicht mehr in die Zeile passen sollte, wird an die Stelle des Trennvorschlags ein Trennstrich gesetzt und der Rest des Wortes an den Anfang der nächsten Zeile verlegt. Falls es nicht nötig ist, das Wort zu trennen, wird die Trennung natürlich nicht durchgeführt.

Übrigens ist es auch möglich, nachträglich Trennvorschläge in einen Text einzufügen. Schalten Sie hierzu den 'EINF'-Modus ein (SHIFT/DEL)
Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Cursortasten auf das Zeichen, das nach dem Trennstrich als erstes in der folgenden Zeile stehen soll. Anschließend gehen Sie wie oben beschrieben vor.

3.5 RECHNEN

TEXTOMAT PLUS ist in der Lage, Zahlenwerte, die Sie in den Text eingegeben haben, in den vier Grundrechenarten (Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division) zu bearbeiten. Die Rechenvorgänge werden über sechs Tasten eingegeben, die Ihnen wahrscheinlich vom Umgang mit einem Taschenrechner bekannt sind. Es handelt sich um die Tasten, auf denen die Symbole +, -, *, /, = und c zu finden sind. Dies gilt auch, wenn Sie die Tastaturtabelle oder den Bildschirmzeichensatz geändert haben.

Um Rechenbefehle annehmen zu können, muß TEXTOMAT PLUS durch Betätigen der CTRL-Taste in den Kommando-Modus versetzt werden.

Bevor Sie mit dem Rechnen beginnen, betätigen Sie die Kommando-Taste c (also vorher die CTRL-Taste drücken), um das interne Rechenregister zu löschen. Bewegen Sie den Cursor auf den Anfang der ersten Zahl, die Sie bearbeiten wollen, und

geben Sie das Kommando '+' ein, um die Zahl in das Rechenregister zu übertragen.

Anschließend bewegen Sie den Cursor auf den Anfang der Zahl, die Sie mit der vorherigen mathemetisch verknüpfen wollen, und betätigen, je nach der gewünschten Rechenoperation, eine der Tasten +, -, * oder /.

Wenn noch weitere Rechenoperationen folgen sollen, setzen Sie den Cursor auf die nächste Zahl und verfahren, wie oben beschrieben wurde.

Die Ausgabe des Ergebnisses erreichen Sie, indem Sie den Cursor an die Stelle positionieren, an der es erscheinen soll, und anschließend die Kommando-Taste '=' betätigen.

Die Kommando-Tasten und ihre Funktionen werden im folgenden beschrieben.

c: Dieses Kommando steht für 'clear' und löscht das interne Rechenregister von TEXTOMAT PLUS.

+: Dieses Kommando addiert die Zahl, die an der Cursorposition beginnt, zu dem Inhalt des internen Rechenregisters.

-: Dieses Kommando subtrahiert die Zahl, die an der Cursorposition beginnt, von dem Inhalt des internen Rechenregisters.

*: Dieses Kommando multipliziert die Zahl, die an der Cursorposition beginnt, mit dem Inhalt des internen Rechenregisters.

/: Dieses Kommando dividiert den Inhalt des internen Rechenregisters durch die Zahl, die an der Cursorposition beginnt.

=: Dieses Kommando schreibt das Ergebnis der vorhergehenden Rechenoperationen an die Stelle im Text, an der der Cursor sich befindet. Dabei werden grundsätzlich nur die 2 ersten Stellen hinter dem Komma ausgegeben.

3.6 FLOSKELTASTEN

Floskeln sind häufig benutzte Redewendungen, wie 'Sehr geehrte(r)' oder 'Hochachtungsvoll', die, eben weil sie so oft verwendet werden, beim Erstellen eines Dokumentes unnötig viel Zeit rauben.

Aus diesem Grund hat TEXTOMAT PLUS acht sogenannte Floskeltasten, die auf einen Tastendruck eine vorher definierte Floskel ausgeben. Die Floskeltasten werden im Formular mit Text belegt (siehe 4.4.1.14).

Um eine Floskel aufzurufen, gehen Sie wie folgt vor:

Betätigen Sie die CTRL-Taste und anschließend diejenige Funktionstaste (F1 - F8), die der von Ihnen gewünschten Floskel entspricht.

4. DER MENUEMODUS

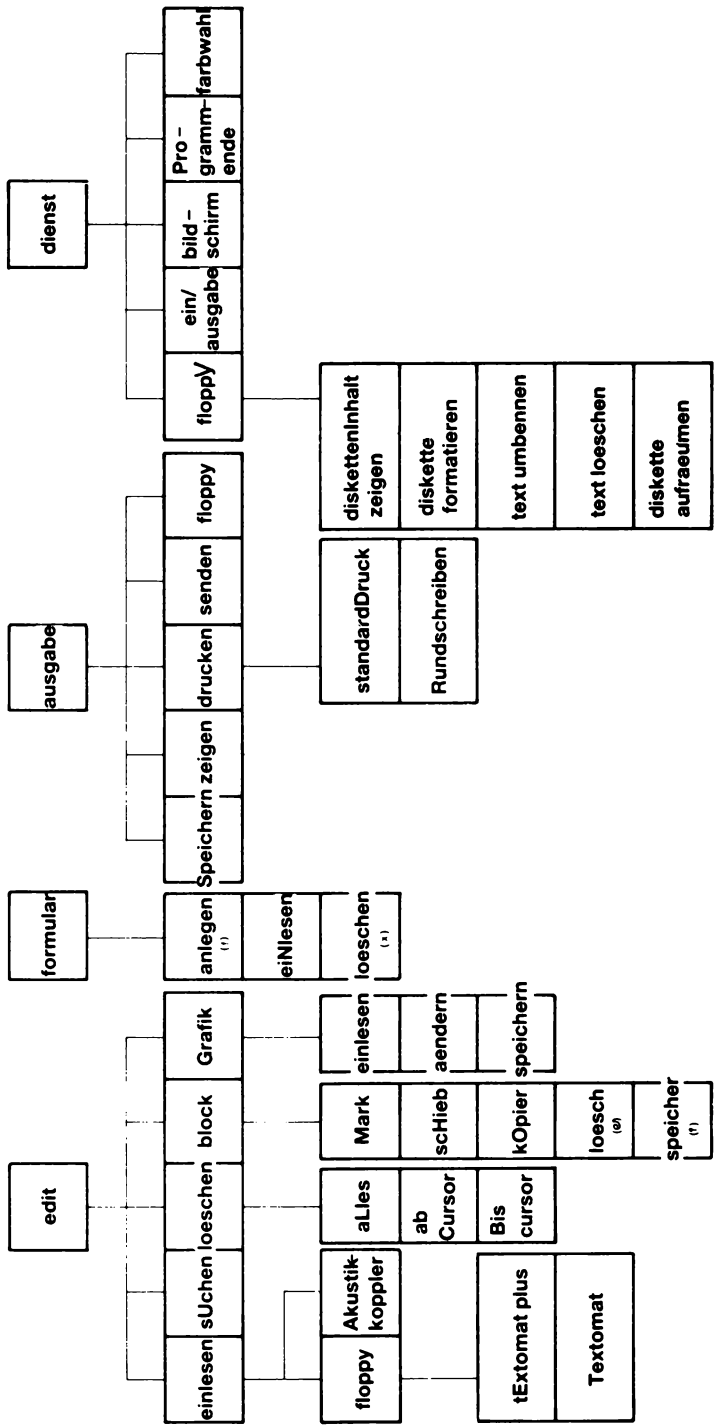
Der Menuemodus enthält alle komplizierteren Befehle, insgesamt 46. In den Menuemodus gelangen Sie, indem Sie im Schreibmodus die F1-Taste betätigen.

Verlassen können Sie den Menuemodus mit der F2-Taste.

4.1 DIE STRUKTUR IM ÜBERBLICK

Der Menuemodus ist baumartig aufgebaut und gliedert sich in die vier Teile:Text bearbeiten, Formular bearbeiten, Textausgabe und Dienstprogramme. Im folgenden nun eine Grafik zu allen vorhandenen Befehle.

MENUESTRUKTUR HAUPTPROGRAMM



4.2 SO WERDEN BEFEHLE AUSGEWÄHLT

Die Auswahl der Befehle beruht auf einem ganz einfachen Prinzip. Alle Befehle eines Menues können mit Hilfe der Leertaste oder durch die Cursortasten ausgewählt werden. Ausgeführt werden diese Befehle dann mit der F1- oder der RETURN-Taste. So können Sie durch die einzelnen Menues bis zur letzten Stufe wandern. Den Weg zurück finden Sie mit der F2-Taste. Ein Druck auf diese Taste führt immer zum jeweils übergeordneten (= vorhergehenden) Menue zurück und letztlich wieder in den Schreibmodus.

Durch einmalige Betätigung der F8-Taste gelangen Sie aus jeder Menue-Ebene wieder in den Schreibmodus zurück. Diese Funktion erspart dem Anwender also den mühsamen "Wiederaufstieg" durch die Untermenues hindurch und schont damit die F2-Taste.

Wenn Sie etwas geübt in der Arbeit mit TEXTOMAT PLUS sind, können Sie alle wichtigen Befehle auch direkt durch Eingabe eines Buchstabens auswählen.

Sie sehen in der obigen Menuestruktur, daß in einer Reihe von Befehlen einzelne Buchstaben groß geschrieben sind oder ein Buchstabe in Klammern hinter dem Befehl steht. Mit diesen Zeichen können Sie die Befehle direkt anwählen. Sie können aus jedem Menue in jedes andere Menue überwechseln.

Wenn Sie also z.B. einen Text einlesen wollen, brauchen Sie vom Schreibmodus aus nur einmal die F1-Taste und dann e zu betätigen und können dann den Namen eingeben.

4.3 TEXT BEARBEITEN, DAS EDIT-MENUE

In diesem Menue finden Sie alle Befehle zum Bearbeiten des Textes und zum Verarbeiten von Graphiken.

4.3.1 TEXT EINLESEN

Wenn Sie 'edit' und anschließend 'einlesen' auswählen, können Sie Text entweder von einer Diskette oder über einen Akustikkoppler in TEXTOMAT PLUS einlesen.

4.3.1.1 VON DISKETTE

Diese Funktion erlaubt es, einen einmal gespeicherten Text wieder in den Computer zu laden. Dabei wird zwischen TEXTOMAT PLUS- und TEXTOMAT 64-Texten unterschieden.

Mit TEXTOMAT erstellte Texte können problemlos eingelesen werden. Sind diese mit dem deutschen Zeichensatz erstellt worden, so muß die Frage nach der Konvertierung mit 'ja' beantwortet werden. (Zur Erklärung: TEXTOMAT PLUS hat für eine Reihe von Zeichen, besonders für die Umlaute, eine andere Kodierung.) Dieses Einlesen mit Konvertierung funktioniert allerdings nur, wenn Sie im TEXTOMAT PLUS auch mit dem standardmäßigen deutschen Zeichensatz arbeiten. Wenn Texte mit TEXTOMAT und dem amerikanischen Zeichensatz erstellt wurden, muß die Frage nach der Konvertierung in jedem Fall mit 'nein' beantwortet werden.

Texte, die Sie mit TEXTOMAT PLUS auf einem Commodore 64 erstellt haben, müssen nicht konvertiert werden.

Wenn TEXTOMAT-Texte eingelesen werden, sollten Sie sich zuerst mit Hilfe des Disketteninhaltsverzeichnisses anschauen, wie der Text heißt. Da einige Zeichen, besonders die Umlaute, in TEXTOMAT PLUS anders kodiert sind, müssen Sie den Namen

etwas anders eingeben. Wenn Sie im TEXTOMAT z.B. ein 'ö' eingegeben haben, müssen Sie im TEXTOMAT PLUS einen ':' eingeben.

Texte werden beim Einlesen entsprechend der Anzahl der Zeichen pro Zeile (Angabe im Formular) formatiert. So ist es möglich, einen Text mit 40 Zeichen pro Zeile zu erstellen und abzuspeichern und ihn z.B. mit 75 Zeichen pro Zeile wieder einzulesen.

Grundsätzlich wird der Text ab Cursorposition in den Speicher geschrieben. Wenn der Einfügemodus eingeschaltet ist, wird der folgende Text verschoben, und der von Diskette eingelesene Text überschreibt nichts im Speicher. Ist der Einfügemodus nicht eingeschaltet, überschreibt der eingelesene Text eventuell noch im Speicher befindliche Zeichen.

Ist der Text, der geladen wird, größer als der zur Verfügung stehende Platz, wird der Teil, der nicht mehr in den Speicher paßt, auch nicht mehr eingelesen.

Prinzipiell sollte der Textspeicher maximal bis zu 3/4 seiner Kapazität vollgeschrieben werden. Bei 40 Zeichen pro Zeile sind dies ca. 1.100 Zeilen.
Durch die dynamische Formatierung mit dem Wortumbruch kann es durchaus vorkommen, daß ein Text beim Einlesen im Speicher mehr Platz verbraucht als vorher, wenn die Anzahl der Zeichen pro Zeile verändert wurde.

Text wird eingelesen, indem Sie einfach den Namen des Textes eingeben und die F1-Taste betätigen.

Bei der Eingabe dürfen die Zeichen ',' und '$' nicht verwendet werden. Sollten diese Zeichen im Namen vorkommen, wird der Name nicht angenommen und das Laden nicht ausgeführt.

In der untersten Zeile wird der Ladevorgang bestätigt und rechts oben auf dem Bildschirm läuft ein Zeilenzähler mit, der Ihnen anzeigt, welche Zeile gerade eingelesen wird. Nach dem Einladen befindet sich der Cursor hinter dem eingelesenen Text.

TEXTOMAT PLUS liest nicht nur mit diesem Programm erstellte Texte ein, sondern auch jede Art von ASCII-Dateien, also auch sequentielle Dateien. Dabei wird jedes Carriage-Return (ASCII-Code 13) als Absatzendezeichen interpretiert. Sollen solche Dateien gelesen werden, muß der Name mit einem Stern (*) abgeschlossen werden, damit das Kennzeichen, das TEXTOMAT PLUS an jeden Namen hängt, ignoriert wird.

4.3.1.2 ÜBER AKUSTIKKOPPLER

Das Einlesen von Texten über Modem ist sicher eine der reizvollsten Möglichkeiten von TEXTOMAT PLUS.

Wenn zwei TEXTOMAT PLUS-Programme miteinander kommunizieren, brauchen keine Parameter verändert zu werden. Ansonsten schlagen Sie bitte im Kapitel 5.10 nach.

Der empfangene Text wird, wie beim Einlesen von Floppy, ab Cursorposition in den Speicher aufgenommen, aber nicht eingefügt.
Bevor Sie empfangen, sollten Sie sich mit dem Sendenden über die Anzahl der Zeichen pro Bildschirmzeile einigen. TEXOMAT PLUS sendet den gesamten Speicherinhalt bis zum Textende, einschließlich der Vorbesetzungszeichen. Aus Zeitgründen ist es beim Empfang nicht möglich, den Text wie beim Einlesen von Floppy automatisch zu formatieren.
Zum Empfangen wählen Sie den Punkt 'einlesen' und dann 'Akustikkoppler' an. Dann erscheint die Aufforderung 'Modem fertigmachen und RETURN druecken'. Betätigen Sie also die RETURN-Taste.

Stellen Sie dann die Verbindung her und legen Sie den Hörer in den Akustikkoppler.
Jetzt kann der Sender anfangen.

Wenn der Empfang beendet ist, sollten Sie den Text zuerst auf Diskette speichern.

Sollte die Formatierung auf dem Bildschirm nicht stimmen, löschen Sie nach dem Speichern den Text im Computerspeicher und laden ihn neu von der Diskette ein. Dann stimmt wieder alles.

Ist der Sendende kein TEXTOMAT PLUS, so müssen Sie sich zuerst mit Ihrem Kommunikationspartner über die RS232-Parameter einigen. Die einzelnen Einstellungen finden Sie im Kapitel 5.10.

Wenn Sie von einem anderen Computer empfangen, so müssen Sie wahrscheinlich auch die ASCII-Codes der einzelnen Buchstaben ändern. Schlagen Sie dazu bitte auch im Kapitel 5.10 nach.

Aus technischen Gründen wird bei der ersten Übertragung eines Textes per Akustikkopler das erste Zeichen nicht richtig empfangen. Danach funktioniert die Kopplung einwandfrei.

4.3.2 SUCHEN UND ERSETZEN

Dieser Programmteil erlaubt das Suchen beliebiger Zeichenkombinationen. Diese können durch beliebige andere ersetzt werden.

So lassen sich lange Wörter, die im Text häufig vorkommen, durch eine Abkürzung kennzeichnen und abschließend per Tastendruck ersetzen.

Um diese Funktion aufzurufen, brauchen Sie im 'edit'-Menue nur 'sUchen' anzuwählen. Auf dem Bildschirm erscheint eine Eingabemaske.

In das erste Feld tragen Sie ein, nach welchem Begriff Sie suchen wollen.

Wenn in das zweite Feld nichts eingetragen wird, sucht TEXTOMAT PLUS nur. Ansonsten tragen Sie den Begriff, durch den der Suchbegriff ersetzt werden soll, in das zweite Feld ein.

Wenn Sie in das dritte Feld ein 'j' eintragen, fragt TEXTOMAT PLUS bei jedem gefundenen Begriff nach, ob dieser auch wirklich ersetzt werden soll. Wenn Sie ein 'n' eintragen, erfolgt das Ersetzen durch den gesamten Text ohne Zwischenfrage.

Das Suchen erfolgt grundsätzlich ab Cursorposition. Es wird ausgelöst, indem Sie die F1-Taste betätigen, nachdem Sie alles eingegeben haben.

Steuerzeichen und das Absatzendezeichen können auch gesucht und ersetzt werden. Diese Zeichen werden über die 'Commodore'-Taste und 't' bzw. über die 'Linkspfeiltaste' erreicht.

4.3.3 TEXT LÖSCHEN

Text läßt sich auf 3 verschiedene Arten im Menuemodus löschen. Wird im 'EDIT'-Menue der Punkt 'loeschen' angewählt, so erscheint ein Untermenue mit 3 Punkten.

Der Punkt 'aLles' löscht den gesamten Textspeicher, 'ab Cursor' (Kurzbefehl: 'c' im Menuemodus) löscht den Text ab Cursorposition, 'Bis cursor' (Kurzbefehl: 'b' im Menuemodus) löscht den Text bis zur Cursorposition.
Wenn Sie einen der drei Optionen angewählt haben, erscheint noch eine Sicherheitsabfrage. Erst nachdem Sie diese mit 'ja' beantwortet haben, wird der Text im Speicher gelöscht.

4.3.4 BLOCKOPERATIONEN

Blockoperationen erlauben das Verschieben, Kopieren, Löschen und Speichern von Textblöcken.

Sie gelangen in das Blockmenue, indem Sie im 'edit'-Menue den Befehl 'block' anwählen.

4.3.4.1 BLOCK MARKIEREN

Bevor ein Block behandelt werden kann, muß er markiert werden. Den Blockanfang legen Sie durch die Cursorposition fest. Dann schalten Sie den Menuemodus ein und wählen den Befehl 'mark' im Blockmenue aus.

Beachten Sie dabei, daß der Cursor in der ersten Spalte (linker Bildschirmrand) stehen muß. Ansonsten erscheint eine entsprechende Fehlermeldung.

Wenn Sie diesen Befehl angewählt haben, erscheint in der untersten Zeile die Meldung:

B L O C K M A R K I E R E N

Jetzt können Sie mit Hilfe der Cursortasten den Cursor auf und ab bewegen. Dies bedeutet, daß Blöcke nur zeilenweise markiert werden können. Sie müssen den Cursor eine Zeile unter das gewünschte Block-Ende setzen.
Dann betätigen Sie die RETURN-Taste. Damit ist der Block markiert.

4.3.4.2 BLOCK VERSCHIEBEN

Nachdem ein Block markiert worden ist, kann er verschoben werden. Dazu wählen Sie im 'block'-Menue den Punkt 'scHieb' an und betätigen die F1-Taste. In der untersten Zeile erscheint die Meldung:

Z I E L M A R K I E R E N

Sollte in der untersten Zeile die Fehlermeldung 'Block zu gross' erscheinen, müssen Sie einen neuen, kleineren Block markieren. Einen (zu) großen Block kann man auf diese Weise nacheinander in kleineren Teilblöcken behandeln.

Mit den Cursortasten können Sie bestimmen, wohin der Block verschoben werden soll. Dabei darf das Ziel nicht innerhalb des markierten Blockes liegen und der Block nicht über das Speicherende hinausgehen.
In diesen Fällen erscheint die Fehlermeldung 'Ziel nicht erlaubt'.

Wenn Sie die richtige Stelle gefunden haben, betätigen Sie die RETURN-Taste, und der Block wird verschoben.

4.3.4.3 BLOCK KOPIEREN

Nachdem ein Block markiert worden ist, kann er kopiert werden. Dazu wählen Sie im 'block'-Menue den Punkt 'kOpier' an und betätigen die F1-Taste. In der untersten Zeile erscheint die Meldung:

Z I E L M A R K I E R E N

Sollte in der untersten Zeile die Fehlermeldung 'Block zu gross' erscheinen, müssen Sie einen neuen, kleineren Block markieren (siehe oben).

Mit den Cursortasten können Sie bestimmen, wohin der Block kopiert werden soll. Dabei darf das Ziel nicht innerhalb des markierten Blockes liegen und der Block nicht über das Speicherende hinausgehen.
In diesen Fällen erscheint die Fehlermeldung 'Ziel nicht erlaubt'.

Wenn Sie die richtige Stelle gefunden haben, betätigen Sie die RETURN-Taste, und der Block wird kopiert.

4.3.4.4 BLOCK LÖSCHEN

Ein markierter Block kann durch Anwählen des Punktes 'loesch' im 'block'-Menue auch aus dem Speicher entfernt werden. Vor dem Löschvorgang erfolgt eine Sicherheitsabfrage. Erst wenn Sie diese mit 'ja' beantwortet haben, wird der Löschvorgang ausgeführt.

4.3.4.5 BLOCK SPEICHERN

Zum Speichern eines markierten Blockes wählen Sie im 'block'-Menue den Punkt 'speicher' an und betätigen die F1-Taste.

Auf dem Bildschirm erscheint eine Eingabemaske, in die Sie einen Namen für den Block eintragen müssen. Dieser Block wird wie ein ganz normaler Text auf Diskette gespeichert und kann auch wie ein solcher wieder eingelesen werden.

4.3.4.6 FEHLERMELDUNGEN BEI BLOCKOPERATIONEN

Es gibt bei den Blockoperationen vier verschiedene Fehlermeldungen:

'Kein Block markiert' bedeutet, daß Sie versucht haben eine Blockoperation auszuführen, ohne vorher einen Block markiert zu haben.

'Block zu gross' bedeutet, daß der markierte Block vom Programm nicht bearbeitet werden kann. Sie müssen diesen Block in mehreren Teilen behandeln.

'Ziel nicht erlaubt' heißt, daß Sie versucht haben, ein Ziel innerhalb eines markierten Blockes anzugeben, oder daß der Block über das Speicherende hinausgeht. Dies ist nicht möglich.

'Cursor nicht in erster Spalte' weist Sie darauf hin, daß beim Markieren eines Blockes der Cursor in Spalte 0, also am linken Bildschirmrand stehen muß.

4.3.5 GRAFIK VERARBEITEN

TEXTOMAT PLUS kann Grafiken einlesen, die generell im Standardformat des 40-Zeichen-Grafikmodus (der sich im Aufbau vom 80-Zeichen-Grafikmodus unterscheidet) auf Diskette abglegt sind. Diese können dann auszugsweise und invertiert wieder gespeichert werden, um später mit Hilfe des 'gr'-Steuerzeichens ausgedruckt zu werden.

Standardformat bedeutet, daß die ersten beiden Zeichen der Grafikdatei die Startadresse enthalten, und dann der Grafikspeicher im 40-Zeichen-Grafikmodus byteweise wie ein Programm gespeichert ist.

Wenn Sie im 80-Zeichen-Modus mit TEXTOMAT PLUS arbeiten, wird eine eingelesene Grafik beim Einlesen automatisch in den 80-Zeichen-Grafikmodus konvertiert. Wenn Sie aus diesem Modus heraus abspeichern, wird die Grafik wieder in den 40-Zeichen-Grafikmodus umgewandelt.

Wohlgemerkt können Grafiken auch sofort ausgedruckt werden, sie müssen nicht vorher eingelesen werden. TEXTOMAT PLUS gestattet mit dieser Funktion lediglich, einen Bereich auszuwählen oder die Grafik zu invertieren.

Sie gelangen in das 'Grafik'-Menue, indem Sie im 'edit'-Menue den Befehl 'Grafik' anwählen. Es erfolgt dann eine Sicherheitsabfrage, da bei der Grafikverarbeitung der Textspeicher gelöscht wird. Wenn Sie diese Sicherheitsabfrage mit 'ja' beantworten, wird der gesamte Text im Speicher gelöscht, und Sie können Grafiken behandeln.

4.3.5.1 GRAFIK EINLESEN

Jede Grafik, die im Standardformat auf Diskette abgelegt ist, kann von TEXTOMAT PLUS eingelesen werden.

Dies ist bei allen bekannten Programmen der Fall. Zum Einlesen brauchen Sie nur den Namen der Grafik einzutragen und die F1-Taste zu betätigen.

4.3.5.2 GRAFIK ÄNDERN

Wenn Sie diesen Punkt anwählen, wird die eingelesene Grafik auf dem Bildschirm angezeigt. In der untersten Zeile sehen Sie am linken Rand einen schmalen schwarzen Strich. Diesen können Sie mit Hilfe der Cursortasten auf und ab bewegen.

Dies dient dazu, einen Ausschnitt der Grafik festzulegen. Wenn Sie nachher abspeichern, wird die Grafik bis zu diesem Strich auf Diskette abgelegt.

Über die F7-Taste können Sie die gesamte Grafik invertieren.

Die F1-Taste beendet diesen Programmteil.

Die F2-Taste bewirkt den Abbruch des Änderungsvorgangs; außerdem sorgt sie dafür, daß die Einstellung des Striches nicht angenommen wird. Dieser wird wieder auf die unterste Zeile gesetzt.

4.3.5.3 GRAFIK SPEICHERN

Haben Sie den Grafikausschnitt festgelegt oder die Grafik invertiert, können Sie diese geänderte Version abspeichern. Dazu wählen Sie den Punkt 'speichern' an und tragen einen Namen für die Grafik ein.

Durch Betätigen der F1-Taste wird die Grafik abgespeichert .

Sollte bereits eine Grafik unter diesem Namen existieren, erfolgt eine Abfrage, ob diese ersetzt werden soll. Wenn Sie diese mit 'ja' beantworten, wird die alte Grafik gelöscht und an ihrer Stelle die neue gespeichert. Die Antwort 'nein' bewirkt, daß die Eingabemaske auf dem Bildschirm erhalten bleibt, und Sie einen neuen Namen eingeben können.

4.4 TEXT FORMATIEREN - DAS FORMULAR

```
+++T E X T O M A T  P L U S+++
    ( C )  1985  D A T A  B E C K E R  GmbH
              FORMULAR Seite 1
Linker  Rand :  5      Rechter  Rand :   75
Oberer  Rand :  4      Unterer  Rand :   66
Blattlaerge    72
Tabulatoren    5 ·   10 ·   15 ·   20 ·   25     30 ·
Zeichen  pro  Zeile  ( Bildschirm ) :            40
          UEBERSCHRIFTEN - FUSSNOTEN
Z1 Sp   TEXT
 ....  ........................................
 ....  ........................................
 ....  ........................................
 ....  ........................................
( Seitennummer mit  §  )          F 1  fuer  2. Seite
```

```
TEXTOMAT PLUS ( C ) 1985 DATA BECKER GmbH
            FORMULAR Seite 2
Zeichendichte  ( 10, 12 oder 15 )      10
Zeilenabstand  ( 1, 2 oder 3 )          1

Blocksatz  ( j/n )                :     j
Einzelblatt  ( j/n )              :     n
Proportionalschrift  ( j/n )      :     n
Wordwrap  ( j/n )                 :     j
Anzahl  Laufwerke  ( 1 od. 2 )    :     1
Datum : ......................................

              --- FLOSKELTASTE ---
   F1 :  Mit  freundlichen  Gruessen ...............
   F2 :  Hochachtungsvoll ..........................
   F3 :  Sehr  geehrte .............................
   F4 :  r  Herr ...................................
   F5 :  Frau ......................................
   F6 :  Damen  und  Herren ........................
   F7 :  Firma .....................................
   F8 :  ...........................................
     1.  Seite  mit  F 2          weiter  mit  F 1
```

4.4.1 WOZU DIENT EIN FORMULAR?

Das Formular dient zur Formatbestimmung für die Drucker- und Bildschirmausgabe. Die hier eingegebenen Daten werden bei den Berechnungen zur Formatierung des Textes verwendet.

Sie können im Formular außerdem Überschriften, Tabulatoren und Floskeln festlegen.

Ein einmal erstelltes Formular kann abgespeichert werden, wobei TEXTOMAT PLUS auch die Informationen über Bildschirmfarben und Tastenwiederholung sichert.
Ein Formular kann jederzeit von der Diskette geladen werden.

Durch diese Bausteine ist es auf einfache Weise möglich, das gesamte Aussehen des Textes zu verändern. Grundsätzlich kann jeder Text mit jedem Formular ausgedruckt werden.

Wenn Sie das Formular angewählt haben (siehe 4.2), können Sie mit der F1- und der F2-Taste zwischen seinen beiden Seiten hin- und herblättern. Um das Formular wieder zu verlassen, betätigen Sie auf seiner ersten Seite die F2-Taste. Sollte hierbei eine Fehlermeldung auftreten, verfahren Sie bitte, wie unter 4.4.1.15 beschrieben.

Durch die Betätigung der F1-Taste auf der 2. Seite wird eine Eingabemaske angezeigt, in die Sie einen Namen eingeben können, unter dem das Formular abgespeichert werden soll.

4.4.1.1 DIE RÄNDER - BLATTLÄNGE

Auf der ersten Seite des Formulars sehen Sie fünf Eingabefelder für diverse Ränder und die Blattlänge; diese Felder werden beim Laden von TEXTOMAT PLUS schon sinnvoll vorbesetzt.

Der linke Rand ist die erste Spalte, in die bei der Drucker- bzw. Bildschirmausgabe Text geschrieben werden soll. Analoges gilt für den rechten Rand, er stellt die letzte zu druckende Spalte dar.

Der obere Rand gibt die Zeile an, ab der der im Speicher befindliche Text auf den Drucker bzw. Bildschirm ausgegeben wird. Wenn Sie z.B. für den oberen Rand den Wert 5 eingeben, werden am Beginn jeder Seite vier Leerzeilen gedruckt, bevor der Text folgt.

Der obere Rand darf keine Werte annehmen, die den unteren Rand oder die Blattlänge überschreiten.

Der untere Rand stellt die letzte zu druckende Zeile dar, d.h., wenn Sie z.B. für den unteren Rand den Wert 50 eingeben, wird ab der 51. Zeile kein Text mehr gedruckt.

Beim unteren Rand ist zu beachten, daß er nicht kleiner als der obere Rand und nicht größer als die Blattlänge sein darf.

Die Blattlänge gibt an, wieviele Zeilen Text auf ein Blatt Papier passen. Im Normalfall sind es 72, bei einem Zeilenvorschub von 1/6 Zoll und Papier im DIN A4 - Format.

Bitte beachten Sie, daß der Zeilenabstand verändert wird, wenn Sie Text im Graphikmodus drucken. Sie müssen in diesem Fall die Anzahl der Zeilen, die auf eine Seite passen, berechnen und im Formular eintragen. Im Graphikmodus beträgt der Zeilenvorschub im allgemeinen 1/9 Zoll.

4.4.1.2 TABULATOREN

Tabulatoren sind Positionen in einer Bildschirmzeile, die angeben, an welche Stellen der Cursor bewegt werden soll, wenn Sie im Schreibmodus (siehe 2.9) die TAB-Taste betätigen.

Sie können 6 Tabulatorstops definieren, wobei es egal ist, in welcher Reihenfolge Sie diese im Formular eingeben, da TEXTOMAT PLUS sie intern ordnet. Werte die außerhalb der Bildschirmzeilenlänge liegen, werden ignoriert.

4.4.1.3 ZEICHEN PRO ZEILE

Die Anzahl der Zeichen pro Zeile gibt an, wieviele Zeichen im Schreibmodus in einer Bildschirmzeile angezeigt werden. Es sind Werte von 40 (bzw. 80 bei Arbeit im 80-Zeichen-Modus) bis 240 zulässig. Bei Werten über 40 (bzw. 80) wird der Bildschirm horizontal verschoben, wenn der Cursor den rechten Bildschirmrand erreicht hat.

4.4.1.4 ÜBERSCHRIFTEN

TEXTOMAT PLUS bietet Ihnen die Möglichkeit, bis zu vier verschiedene Überschriften in Ihre Texte einzubinden, die bei der Ausgabe auf jeder Textseite an den von Ihnen im Formular festgelegten Positionen auf dem Papier erscheinen.

Um Überschriften und ihre Position im Text eindeutig definieren zu können, finden Sie im Formular insgesamt 12 Eingabefelder, je drei für eine Überschrift. Unter der Rubrik 'TEXT' geben Sie Ihre Überschriften ein, wozu Ihnen je 30 Zeichen zur Verfügung stehen. Links neben den Eingabefeldern für den Text wird unter 'Zl' die Zeile, unter 'Sp' die Spalte eingegeben, ab der die Überschrift bei der Ausgabe in den Text eingefügt werden soll. Da diese Werte vollkommen unabhängig voneinander sind, können auch mehrere Überschriften in einer Zeile gesetzt werden. Wenn

die vorgesehenen 30 Zeichen einmal nicht ausreichen sollten, geben Sie einfach zwei oder mehr Überschriften ein, wobei Sie den Anfang der zweiten hinter das Ende der ersten setzen.

Überschriften haben Priorität vor Text, d.h., die im Formular angegebenen Zeilen sind für sie reserviert, können also bei der Ausgabe nicht von dem im Speicher befindlichen Text eingenommen werden.

Wenn sich Überschriften überlappen, wird die im Formular zuerst angegebene von der folgenden zum Teil gelöscht.

4.4.1.5 SEITENNUMMER

Durch das Einfügen des Zeichens '§' (zu erreichen mit SHIFT-3) in eine Überschrift, wird bei der Ausgabe in diese die aktuelle Seitennummer eingesetzt, welche zu Beginn einer neuen Seite automatisch um eins erhöht wird. Sie bestimmen den Startwert der Seitennummer, bevor TEXTOMAT PLUS mit der Ausgabe eines Textes beginnt. Schreiben Sie sie in das Eingabefeld '1. Seitennummer' in die Eingabemaske, die vor dem Ausdruck oder der Anzeige auf dem Bildschirm erscheint.

4.4.1.6 ZEICHENDICHTE - ZEILENABSTAND

Bevor TEXTOMAT PLUS einen Text ausdruckt, wird eine Initialisierungssequenz an den Drucker gesendet, um sicherzustellen, daß er vor dem Druck immer in einem definierten Ausgangszustand ist. Zu dieser Initialisierung gehören unter anderem auch die Zeichendichte und der Zeilenabstand, deshalb müssen diese im Formular eingegeben werden.

Nach dem Laden von TEXTOMAT PLUS sind sie auf Standard gesetzt, also 1/6 Zoll Zeilenabstand und Normalschrift.

Die Zahlen 10, 12 und 15 bzw. 1, 2, und 3 entsprechen den Werten der Steuerzeichen dixx und abxx. Bei der oben erwähnten Initialisierung werden die den Zahlen entsprechenden Steuersequenzen aus der Tabelle der Steuerzeichen an den Drucker gesendet.

4.4.1.7 BLOCKSATZ

Dieses Eingabefeld auf der zweiten Seite des Formulars legt fest, ob der im Speicher befindliche Text bei der Ausgabe im Blocksatz formatiert werden soll oder nicht. Außerdem wird die Ausgangsstellung des durch das Steuerzeichen bl beeinflußten Schalters gesetzt. Wenn Sie also im Formular ein 'j' eingegeben haben, wird durch das Steuerzeichen bl der Blocksatz ausgeschaltet, wenn Sie 'n' eingetragen haben, wird er eingeschaltet.

4.4.1.8 EINZELBLATT

Es gibt zwei Möglichkeiten, Ihren Drucker mit Papier zu versorgen: entweder mit Endlospapier oder mit einzelnen Blättern. Letztere erfordert eine Unterbrechung des Druckens am Ende eines jeden Blattes, um ein neues Blatt einzulegen.

Durch die Eingabe eines 'j' in das Eingabefeld 'Einzelblatt' auf der zweiten Seite des Formulars, teilen Sie TEXTOMAT PLUS mit, daß das Drucken am Ende jeder Seite unterbrochen werden soll.

Wenn Sie einen Drucker mit automatischem Einzelblatteinzug besitzen, ist es nicht erforderlich, den Einzelblattstatus zu setzen, es muß jedoch in der Tabelle der Steuerzeichen im Feld 'Seitenwechsel' eine Steuersequenz vorliegen, die bei Ihrem Drucker einen Blatteinzug veranlaßt.

Wenn Sie Texte im Graphikmodus ausdrucken, müssen Sie den Einzelblattstatus einschalten, da eine exakte Berechnung des Blattendes aufgrund des geänderten Zeilenvorschubs nicht gewährleistet ist.

4.4.1.9 PROPORTIONALSCHRIFT

Wenn Sie Texte in Proportionalschrift drucken wollen, müssen Sie dies TEXTOMAT PLUS mitteilen, indem Sie in das im Formular vorgesehene Eingabefeld ein 'j' schreiben. Die Proportionalschrift wird dann bei der Formatierung berücksichtigt, d.h., auch der Blocksatz ist in dieser Schriftart möglich. Die hierzu erforderlichen Daten holt sich TEXTOMAT PLUS aus der Proportionalschrifttabelle.

Beim Druckertyp EPSON FX-80 muß im Text an erster Stelle ein Steuerzeichen stehen, das die Proportionalschrift einschaltet. In der auf der Programmdiskette mitgelieferten Druckerparameter-Datei handelt es sich hierbei um das Steuerzeichen 7.
Dieses muß alleine in der ersten Zeile eingetragen werden, damit auch die Leerzeichen in der ersten bedruckten Zeile in Proportionalschrift gedruckt werden. Noch besser ist es, wenn Sie das Einschalten in die Initialisierung in der Steuerzeichentabelle schreiben. Dann werden auch die Überschriften der ersten Seite proportional gedruckt.

Bei den Druckertypen MPS801 (VC1525 oder MPS803), MPS802 (VC1526) und RX-80 wird der Proportionalschriftmodus über Graphik realisiert. Deshalb ist es bei diesen erforderlich, vorher einen geeigneten Druckerzeichensatz und eine Proportionalschrifttabelle zu erstellen (siehe 5.3.3 und 5.4).

Da die unterstützten Drucker zu einer Feinjustierung nicht in der Lage sind, kann es beim rechten Rand im Blocksatz zu Verschiebungen von einem Leerzeichen kommen. Dies läßt sich in der Proportionalschrift leider nicht vermeiden.

Beachten Sie, daß Sie Tabellen nicht in Proportionalschrift schreiben können. Durch die unterschiedliche Breite der Zeichen würden Sie niemals eine bündige Schreibweise erreichen.

4.4.1.10 ANZAHL LAUFWERKE

Hier tragen Sie ein, wieviele 1541-Laufwerke an Ihren COMMODORE 128 angeschlossen sind. Wenn Sie zwei Laufwerke benutzen, muß das zweite die Sekundäradresse 9 besitzen, welche hardwaremäßig einzustellen ist. Lassen Sie die Sekundäradresse bitte von einem autorisierten Händler ändern.

4.4.1.11 WORDWRAP

An dieser Stelle können Sie entscheiden, ob im Schreibmodus ein Wordwrap ausgeführt werden soll, wenn ein Wort nicht mehr in eine Zeile paßt.

Falls Sie in das hierfür vorgesehene Eingabefeld ein 'j' schreiben, wird im Schreibmodus ein Wort, das nicht mehr in die Zeile paßt, in die nächste Zeile gezogen.

Steht in dem oben genannten Eingabefeld ein 'n', so springt der Cursor erst und nur dann an den Anfang der nächsten Zeile, wenn das Ende der vorherigen erreicht wurde.

Auf die Ausgabe des Textes hat dies keinen Einfluß, es betrifft nur die Bildschirmformatierung im Schreibmodus.

4.4.1.12 DATUM

Hier können Sie das in der Startphase eingegebene Datum ändern bzw. die Eingabe des Datums nachholen. Es stehen Ihnen 30 Zeichen zur Verfügung, sodaß Sie auch längere Einträge, wie 'Düsseldorf, den 1.Januar 1985', vornehmen können.

Das Datum wird beim Abspeichern des Formulars nicht gesichert.

4.4.1.13 FLOSKELTASTEN

Wie im Kapitel 3.6 erwähnt wurde, besitzt TEXTOMAT PLUS acht Floskeltasten, deren Belegung Sie im Formular bestimmen. Dazu sind entsprechend acht Eingabefelder vorgesehen, die Sie auf der zweiten Seite des Formulars finden. Links neben dem jeweiligen Eingabefeld steht, welche Funktionstaste Sie im Kommando-Modus betätigen müssen, um die entsprechende Floskel auf den Bildschirm schreiben zu lassen.

Im Kommando-Modus hätte bespielsweise ein Druck auf die F1-Taste bei unserer Standard-Vorbelegung die Ausgabe von 'Mit freundlichen Grüßen' zur Folge.

4.4.1.14 FEHLERMELDUNGEN

Nach der Änderung von Einträgen im Formular können beim Versuch, dasselbe zu verlassen, einige Fehlermeldungen auftreten, die zunächst mit der RETURN-Taste bestätigt werden müssen. Das Formular kann erst verlassen werden, wenn diese Fehler beseitigt worden sind.

TEXTOMAT PLUS befindet sich nach der Fehlermeldung immer auf der Seite des Formulars, auf der der Fehler aufgetreten ist.

Welcher Art diese Fehlermeldungen sein können, und wie Sie den oder die Fehler beheben, erfahren Sie im Kapitel 8 (Fehlermeldungen).

4.4.2 FORMULAR SPEICHERN

Ein Formular können Sie speichern, wenn Sie die 2. Seite mit der F1-Taste abschließen. Dann können Sie einen Namen für das Formular eingeben. Durch anschließendes Betätigen der F1-Taste wird das Formular gespeichert.
Existiert dieses Formular bereits auf der Diskette, wird nachgefragt, ob dieses ersetzt, d.h. überschrieben werden soll. Wenn Sie diese Frage mit 'nein' beantworten, können Sie einen neuen Namen eingeben. Ansonsten wird das alte Formular gelöscht und durch das neue überschrieben.

4.4.3 FORMULAR EINLESEN

Ein einmal auf TEXTOMAT PLUS oder TEXTOMAT erstelltes und abgespeichertes Formular kann jederzeit wieder in den Computer eingelesen werden. Dazu wählen Sie aus dem 'formular'-Menue den Punkt 'eiNlesen' an. Das Programm erwartet anschließend die Eingabe des Namens, unter dem das Formular auf der Diskette abgespeichert wurde. Geben Sie diesen ein und betätigen Sie die F1-Taste. Das Formular wird daraufhin eingelesen.

4.4.4 FORMULAR LÖSCHEN

Um ein Formular auf der Diskette zu löschen, wählen Sie im 'formular'-Menue den Punkt 'loeschen' an. TEXTOMAT PLUS erwartet anschließend die Eingabe des Namens, unter dem das Formular auf der Diskette abgespeichert wurde. Geben Sie diesen ein, und betätigen Sie die F1-Taste. Das Formular wird daraufhin gelöscht.

4.5 TEXT AUSGEBEN

TEXTOMAT PLUS bietet 5 verschiedene Möglichkeiten Text auszugeben. Wenn Sie eine von diesen nutzen wollen, wählen Sie im Menuemodus den Menuepunkt 'ausgabe' an.

Im folgenden werden die verschiedenen Ausgabemodi näher erläutert.

4.5.1 TEXT SPEICHERN

Die erste Möglichkeit, Text auszugeben, besteht darin, ihn auf Diskette zu speichern, um ihn später jederzeit wieder laden zu können.

4.5.1.1 WANN SOLLTE MAN TEXTE ABSPEICHERN?

Im Prinzip können Sie Texte jederzeit abspeichern, es fragt sich jedoch, wann dies sinnvoll ist. Es hängt hauptsächlich von der Länge eines Textes ab, wann und wie oft man ihn sichern sollte. Schließlich würde es nach einem Stromausfall weniger Arbeit bereiten, einen kleinen Text einzugeben, als einen langen. Um vorzusorgen, können Sie Ihren Text also entweder in mehreren kleinen Sinnabschnitten auf Diskette abspeichern, die sie miteinander verketten, oder Sie sichern ihn regelmäßig, z.B. alle 20 Minuten. Natürlich ist es auch nicht sinnvoll, einen Text nach

einem bestimmten Zeitlimit abzuspeichern, wenn Sie in dieser Zeit nur wenige Zeilen geschrieben haben. In einem solchen Fall richten Sie sich einfach nach der Länge Ihres Textes und speichern ihn ab, wenn Sie z.B. 50 Zeilen geschrieben haben.

Grundsätzlich sollten Sie den Text vor jeder Ausgabe auf Bildschirm oder Drucker auf Diskette speichern.

4.5.1.2 SO WIRD GESPEICHERT

Um Text zu speichern wählen Sie im Menuemodus einfach den Menuepunkt 'ausgabe' und aus dem 'ausgabe'-Menue 'Speichern' an.

TEXTOMAT PLUS erwartet die Eingabe des Namens, unter dem der im Speicher befindliche Text auf der Diskette gesichert werden soll.

Wenn sich kein Text im Speicher befindet, erscheint eine entsprechende Fehlermeldung in der untersten Bildschirmzeile, die durch RETURN bestätigt werden muß, bevor Sie den Menue-Modus mit F2 wieder verlassen können.

Existiert auf der Diskette bereits ein Text mit dem eingegeben Namen, fragt TEXTOMAT PLUS, ob dieser Text ersetzt werden soll. Die Anwort 'ja' bewirkt, daß der alte Text gelöscht und stattdessen der neue gespeichert wird. Bei 'nein' können Sie einen neuen Namen eingeben.

4.5.2 TEXT ZEIGEN

Die zweite Möglichkeit, Text auszugeben, besteht in der formatierten Anzeige auf dem Bildschirm über die Option 'zeigen'. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie schnell und einfach das Format des Textes für die Druckerausgabe überprüfen, da alle Steuerzeichen, die das Format betreffen (siehe 3.3.1), auch beim Zeigen beachtet werden.

4.5.2.1 WAS WIRD GEZEIGT?

Bei der Anzeige, sowohl im 40-Zeichen-Modus als auch im 80-Zeichen-Modus, werden alle Steuerzeichen, die das Format eines Textes betreffen (siehe 3.3.1), ausgeführt. Im Formular eingegebene Überschriften und das Datum werden in den Text eingefügt. Der Seitenumbruch wird durch einen horizontalen Strich auf dem Bildschirm dargestellt.

Zwar wird der Text intern so formatiert, als ginge die Ausgabe auf den Drucker, es erscheinen jedoch maximal 80 Zeichen pro Zeile auf dem Bildschirm. Im 80-Zeichen-Modus sind diese ohnehin alle sichtbar, während Sie im 40-Zeichen-Modus den Bildschirm mit Hilfe der CRSR-links- und der CRSR-rechts-Taste verschieben bzw. mit der F7-Taste zwischen den beiden Bildschirmhälften hin und her schalten müssen.

Nach jeweils 25 Zeilen wird das Scrollen des Bildschirms unterbrochen, damit Sie den Text in Ruhe auf Fehler untersuchen können. Durch Betätigung der Leertaste wird die Anzeige fortgesetzt.
Ebenfalls mit der Leertaste kann die Anzeige jederzeit gestoppt und dann mit der F2-Taste abgebrochen werden.

4.5.2.2 FESTLEGEN DER ANZEIGE

Die Ausgabe erfolgt entsprechend dem eingestellten Bildschirmformat (40 bzw. 80 Zeichen).
Sie können die Textanzeige im Menuemodus durch den Buchstaben 'z' anwählen. Beachten Sie, daß Sie dazu beim deutschen Zeichensatz die 'y'-Taste betätigen müssen.

Sie erhalten auf dem Bildschirm eine Eingabemaske mit 4 Feldern.

Das erste Feld bestimmt, mit welcher Seitennummer die Ausgabe beginnen soll. Dieses Feld hat natürlich nur eine Wirkung, wenn Sie im Formular auch festgelegt haben, daß eine Seitennummer erscheinen soll.

Das zweite Feld legt fest, mit welcher Seite die Ausgabe beginnt. Dieses Feld ist abhängig vom 1. Eingabefeld. Wenn Sie also mit Seitennummer '29' beginnen, und die erste Seite soll nicht erscheinen, so muß hier eine '30' eingetragen werden.

Im dritten Feld können Sie festlegen, welche Seite als letzte ausgegeben werden soll. Auch dieses Feld ist abhängig vom ersten. Um das obige Beispiel fortzuführen: Wenn nur 2 Seiten ausgegeben werden sollen, so muß hier eine '31' eingetragen werden.

Das letzte Feld schließlich bestimmt, wie oft ein Text ausgegeben wird. Dieses Feld hat aber nur beim Ausdruck eine Bedeutung. (Dort finden Sie die gleichen Eingabefelder vor.)

Abgeschlossen wird die Eingabe wie üblich mit der F1-Taste. Dann erfolgt die Anzeige des Textes auf dem Bildschirm.

4.5.3 TEXT DRUCKEN

Dies ist der Programmteil, der Ihren Text zu Papier bringt. Die Option 'druck' im 'ausgabe'-Menue bietet zwei Unteroptionen, den Standarddruck und die Rundschreibenerstellung.

4.5.3.1 Standarddruck

Nach Anwahl des Punktes 'standardDruck' erhalten Sie auf dem Bildschirm eine Eingabemaske mit 4 Feldern.

Das erste Feld legt fest, mit welcher Seitennummer die Ausgabe beginnen soll. Die Seitennummer wird natürlich nur ausgedruckt, wenn Sie dies im Formular auch bestimmt haben.

Das zweite Feld bestimmt, mit welcher Seite die Ausgabe beginnt. Dieses Feld ist abhängig vom 1. Eingabefeld. Wenn Sie also mit Seitennummer '29' beginnen, und die erste Seite soll nicht erscheinen, so muß hier eine '30' eingetragen werden.

Im dritten Feld können Sie festlegen, welche Seite als letzte ausgegeben werden soll. Auch dieses Feld ist abhängig vom ersten. Um das obige Beispiel fortzuführen: Wenn nur 2 Seiten ausgegeben werden sollen, so muß hier eine '31' eingetragen werden.

Das letzte Feld bestimmt, wie oft ein Text ausgegeben wird.

Abgeschlossen wird die Eingabe wie üblich mit der F1-Taste. Dadurch wird der Druckvorgang gestartet.

Sollte der Drucker nicht eingeschaltet sein, erscheint eine entsprechende Meldung in der untersten Bildschirmzeile.

Sie können den Druckvorgang jederzeit mit der F2-Taste abbrechen. Es erfolgt dann eine Sicherheitsabfrage, die für den Abbruch mit 'ja' beantwortet werden muß. Anderenfalls wird der Druckvorgang fortgesetzt.

4.5.3.2 RUNDSCHREIBEN ERSTELLEN

Nach Anwahl des Punktes 'Rundschreiben' erhalten Sie dieselbe Eingabemaske mit 4 Feldern wie beim Standarddruck.
Füllen Sie diese Eingabemaske wie oben beschrieben aus.

Wenn Sie dies mit der F1-Taste abgeschlossen haben, erhalten Sie eine neue Eingabemaske, die den Namen der Adreßdatei verlangt.

Dies ist die Datei auf der Diskette, welche die Adressen enthält, die in die Briefe eingefügt werden sollen.

Sie können hier den Namen von Adreßdateien eingeben, die Sie z.B. mit DATAMAT oder SUPERBASE erstellt haben. Wie eine solche Datei erstellt wird, erfahren Sie im übernächsten Kapitel.

Geben Sie den Namen ein und betätigen Sie dann die F1-Taste.

Es erscheint dann die Frage, ob die Adressen konvertiert werden sollen. Dies ist nur notwendig, wenn die Adreßdatei eine mit DATAMAT und deutschem Zeichensatz erstellte Datei ist. In diesem Fall beantworten Si die Frage mit 'ja'.

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, erfolgt dann der Ausdruck der Rundschreiben.

Das nächste Kapitel beschreibt, wie ein Brief für Rundschreiben erstellt wird.

4.5.3.2.1 DAS STEUERZEICHEN 'a'

Ein Text, der über die Option 'Rundschreiben' gedruckt werden soll, muß das Steuerzeichen 'a' enthalten.

Dieses Steuerzeichen dient als Platzhalter für die später einzufügenden Adressen.

Jedes Steuerzeichen 'a' wird mit einer zweistelligen Nummer versehen.
Diese Nummer gibt an, welches Feld aus der Adreßdatei an Stelle des Steuerzeichens eingefügt werden soll.

Ein Beispiel:

```
'S'a00 'S'a01
'S'a02
'S'a03 'S'a04

Sehr geehrter Herr 'S'a01
```

Oben sehen Sie ein Beispiel für einen allgemein gehaltenen Briefkopf. Jedes 'a' repräsentiert einen Teil der Adresse:
Das 'a00' den Vornamen, das 'a01' den Nachnamen, das 'a02' die Straße, 'a03' die Postleitzahl und 'a04' den Wohnort.

Wichtig ist nun, daß im Text genauso viele Felder (also Steuerzeichen 'a') stehen, wie Felder in der Adreßdatei vorhanden sind.

Die Numerierung beginnt mit '00'.
Im obigen Fall besteht die Adresse aus 5 Teilen, es sind also die Nummern von '00' bis '04' vorhanden.

Damit darf jede Adresse in der Adreßdatei auch nur aus diesen 5 Komponenten bestehen.

Jedes einzelne Feld kann beliebig oft im Brief verwendet werden. In obigem Beispiel ist der Nachname sowohl in der Anschrift als auch in der Anrede aufgeführt.

Sollten Sie beim Erstellen der Rundschreiben feststellen, daß die einzelnen Felder bei jedem Brief anders ausgefüllt werden, so stimmt sicher die Anzahl der Felder im Text nicht mit der Anzahl der Felder in der Adreßdatei überein.

4.5.3.2.2 WIE WIRD EINE ADRESSDATEI ERSTELLT?

Wir erläutern hier drei Möglichkeiten, eine Adreßdatei zu erstellen, mit DATAMAT, mit SUPERBASE und mit TEXTOMAT PLUS selbst.

DATAMAT

Wählen Sie im DATAMAT den Punkt 'Datei auswerten' an, die Ausgabe auf Floppy.

Sollen einige Felder in den Rundschreiben nicht erscheinen, löschen Sie diese bereits hier im DATAMAT. Bei der Datei-Auswertung bleibt die ursprüngliche Datei erhalten. DATAMAT erstellt eine Kopie, in der nur die nicht gelöschten Felder enthalten sind. Diese Kopie ist die Adreßdatei, aus der die Adressen von TEXTOMAT PLUS in die Texte eingelesen werden.

Stellen Sie sich eine Liste aller Felder zusammen, die noch übrig sind, z.B.:

```
00 : Vorname
01 : Name
02 : Strasse
03 : PLZ
04 : Wohnort
```

Wichtig ist sowohl die Reihenfolge als auch die Anzahl. Damit haben Sie direkt die Zahlen, die Sie im Text hinter den Steuerzeichen 'a' eintragen müssen.

Führen Sie dann die Erstellung der Textverarbeitungsdatei im DATAMAT aus. Schreiben Sie sich auch den Namen auf, den Sie dieser Datei geben, z.B. 'adressen'.
Dieser Name wird im TEXTOMAT PLUS wieder verlangt, wenn Sie den Punkt 'Rundschreiben' anwählen.

Dann laden Sie wieder TEXTOMAT PLUS und erstellen den Text mit den Steuerzeichen 'a'. Alles weitere finden Sie jetzt im vorhergehenden Kapitel (4.5.3.2.1). Lesen Sie bitte dort noch einmal nach.

SUPERBASE

Im Programm SUPERBASE ist die 'Export'-Funktion als Schnittstelle zu anderen Programmen gedacht. Dabei wird die gesamte Datei sortiert nach dem Index ausgegeben.

Betätigen Sie dazu in SUPERBASE im Menue 2 die F6-Taste und anschließend die F4-Taste.

Geben Sie einen Namen ein, z.B. 'data85', und betätigen Sie die RETURN-Taste.
Auf dem Bildschirm erscheint 'Mode:Vorgang wird ausgeführt'.

Diese Datei mit dem Namen 'data85' ist die Adreßdatei, die Sie für Rundschreiben mit TEXTOMAT PLUS verwenden können.

Wenn Sie nur bestimmte Felder für die Rundschreiben haben wollen, so müssen Sie in SUPERBASE die Funktion 'OUTPUT' anwählen.

Sie können dort einzelne Felder auswählen.

TEXTOMAT PLUS

Wenn Sie nur wenige Adressen haben, lohnt sich das Erstellen einer Datei mit einem Dateiverwaltungsprogramm nicht.
Sie können deshalb auch mit TEXTOMAT PLUS eine Adreßdatei erstellen.
Dazu gehen Sie wie folgt vor:

1.) Laden Sie die Parameterdatei 'mps801amerika'

2.) Stellen Sie im Formular den linken, oberen, den unteren Rand und die Blattlänge auf '1'.

3.) Tragen Sie nun im Textspeicher die Adressen ein. Wichtig: Trennen Sie jedes Feld, d.h. Vorname, Name u.s.w.,mit einem Absatzendezeichen ab. Jede Adresse muß aus gleich vielen Feldern bestehen.
Der Text könnte also so aussehen:

```
Hans (Absatzende)
Müller (Absatzende)
Müllerstraße 30(Absatzende)
4000 (Absatzende)
Düsseldorf (Absatzende)
Margot (Absatzende)
Meier (Absatzende)
Meierstr. 45 (Absatzende)
4150 (Absatzende)
Krefeld (Absatzende)
...
...
...
```

Und so weiter. Wichtig ist, daß die Reihenfolge immer gleich ist und pro Adresse immer die gleiche Anzahl an Feldern vorhanden ist. Fehlt bei einer Adresse einmal ein Eintrag, so können Sie stattdessen einfach ein Absatzendezeichen setzen.

In diesem Adreßtext dürfen auf keinen Fall irgendwelche Steuerzeichen vorkommen.

4.) Wählen Sie dann die Ausgabe auf Floppy an, geben Sie der Zieldatei beispielsweise den Namen 'adressen', und betätigen Sie die F1-Taste.

5.) Erstellen Sie nun den Rundschreibentext, wie in 4.5.3.2.1 beschrieben.

4.5.4 TEXT SENDEN

Dieser Programmteil erlaubt es, Texte per Akustikkoppler zu senden.
Wenn der Empfänger ebenfalls mit TEXTOMAT PLUS arbeitet, brauchen Sie sich nicht weiter um die Einstellung irgendwelcher Parameter zu kümmern.

Sollte dies nicht der Fall sein, müssen Sie mit dem Empfänger alle Parameter absprechen und, wie in Kapitel 5.10 beschrieben, eintragen.

Wählen Sie im 'ausgabe'-Menue die Option 'senden' aus.
Stellen Sie dann die Verbindung her und legen Sie den Telefonhörer in die Muschel des Akustikkopplers. Dann betätigen Sie die RETURN-Taste.
Der Text wird jetzt gesendet.

Achten Sie darauf, daß der Empfänger zuerst fertig ist, und Sie erst dann das Senden durch Betätigung der RETURN-Taste auslösen.

4.5.5 AUSGABE AUF FLOPPY

Diesen Programmteil erreichen Sie, indem Sie aus dem 'ausgabe'-Menue die Option 'floppy' auswählen.

Auf dem Bildschirm erscheint die vom Drucken her bekannte Eingabemaske für die Festlegung der 1. Seitennummer und der Seiten, die ausgegeben werden sollen.

Nachdem Sie diese ausgefüllt und die F1-Taste betätigt haben, wird der Name der Zieldatei verlangt. Dies ist die Datei, in die der Text geschrieben wird. Geben Sie also einen Namen ein, und betätigen Sie wieder die F1-Taste. Sollte bereits eine Datei mit diesem Namen existieren, so wird nachgefragt, ob diese ersetzt, d.h. überschrieben werden soll. Wenn Sie dies mit 'ja' beantworten, wird die alte Datei gelöscht. Beantworten Sie die Frage mit 'nein', können Sie einen anderen Namen eingeben.

4.5.5.1 ZWECK DER AUSGABE AUF FLOPPY

Im Kapitel 4.5.3.2.2 haben Sie bereits ein Anwendungsbeispiel kennengelernt, die Erstellung einer Adreßdatei.

Ursprünglich gedacht ist diese Funktion aber für den Anschluß von TEXTOMAT PLUS an eine Fotosatzmaschine. Dadurch, daß alle Steuerzeichen ausgeführt werden, kann die Fotosatzmaschine die erstellte Datei sofort verarbeiten.

Im normalen Anwendungsfall wird dies für Sie nicht interessant sein; diese Nutzungsmöglichkeit zielt eher auf Anwender im professionellen Texterfassungsbereich, also Setzereien, Verlage etc.

4.5.5.2 WAS GESCHIEHT?

Im Prinzip wird nichts anderes gemacht, als die Ausgabe auf den Drucker in eine Ausgabe auf die Floppy umzuleiten. Alle Zeichen, die normalerweise an den Drucker gesendet werden, werden so in eine Datei geschrieben.
Alle Formatierungen, Steuerzeichen, u.s.w werden ausgeführt, und die Befehle, die für den Drucker gedacht sind, werden in die Datei geschrieben.

4.6 DIENSTPROGRAMME

Der Programmteil 'Dienstprogramme' gliedert sich in fünf Teile.

Sie gelangen in das 'dienst'-Menue, indem Sie vom Schreibmodus aus einmal die F1-Taste betätigen, dann 'dienst' anwählen und nochmals die F1-Taste betätigen.

4.6.1 FLOPPYOPERATIONEN

In diesem Programmteil sind alle Funktionen enthalten, die zur Arbeit mit der Floppy notwendig sind. Somit benötigen Sie keinerlei Kenntnisse von der Arbeitsweise des Computers selbst. Alle Funktionen können von TEXTOMAT PLUS aus aufgerufen werden.

4.6.1.1 DISKETTENINHALT ZEIGEN

Diese Funkion bewirkt, daß das Inhaltsverzeichnis der Diskette, die sich gerade im Laufwerk befindet, angezeigt wird. Wenn Sie zwei Laufwerke angeschlossen haben, wird abgefragt, für welches Laufwerk das Inhaltsverzeichnis gezeigt werden soll.

Die Anzeige kann jederzeit mit der Leertaste angehalten und dann mit der F2-Taste abgebrochen und mit der Leertaste auch wieder fortgeführt werden.

Jede Zeile enthält an erster Stelle die Anzahl der Blöcke, die eine Datei belegt. Jeder Block enthält 256 Zeichen.

Dann folgt der Name der Datei, und an letzter Stelle steht eine aus 3 Buchstaben bestehende Kennung, die aber für Sie uninteressant ist.

An 16. Stelle des Namens kennzeichnet TEXTOMAT PLUS die verschiedenen Dateien. Die Buchstaben haben folgende Bedeutung:

b - Bildschirmzeichensatz
d - Drucker- bzw. Parameterdatei
f - Formular
t - TEXTOMAT-Text
T - TEXTOMAT PLUS-Text

Alle anderen Dateien sind nicht mit TEXTOMAT oder TEXTOMAT PLUS erstellt.

4.6.1.2 DISKETTE FORMATIEREN

Um eine Diskette beschreiben zu können, muß sie zuerst formatiert werden, d.h. in Spuren und Blöcke eingeteilt werden.

Wählen Sie dazu die 2. Option im Floppymenue aus.

Sie erhalten eine Eingabemaske, in die Sie den Namen der Diskette und einen zweistelligen Identifikationscode eintragen können.

Jede zu formatierende Diskette muß einen eigenen und einmaligen Code erhalten.

Wenn Sie beides eingetragen haben, betätigen Sie die F1-Taste; die Diskette wird dann formatiert. Das Laufwerk rattert kurz und läuft dann noch ca. 1 Minute durch.

ACHTUNG : *Beim Formatieren wird eine Diskette vollkommen gelöscht. Verwenden Sie nur eine neue Diskette oder eine, deren Inhalt Sie nicht mehr benötigen.*

Wenn Sie keinen Identifikationscode eintragen, wird die Diskette nur gelöscht, aber nicht formatiert. Dieser Vorgang geht erheblich schneller als das komplette Formatieren.

Damit ist es möglich, bereits benutzte Disketten in Sekundenschnelle zu löschen.

4.6.1.3 TEXT UMBENENNEN

Die dritte Option im Floppymenue erlaubt es, einem Text einen anderen Namen zu geben. Dazu brauchen Sie nur den alten Namen und den neuen Namen in die Eingabemaske einzutragen und die F1-Taste zu betätigen.

Sollte der alte Name auf der Diskette nicht existieren, erscheint die Fehlermeldung 'file not found'. Existiert der neue Name bereits auf der Diskette, erscheint die Fehlermeldung 'file exists'. In beiden Fällen müssen Sie nach Betätigung der RETURN-Taste den Namen korrigieren.

4.6.1.4 TEXT LÖSCHEN

Um einen Text wieder von der Diskette zu entfernen ist die 4. Funktion im Floppymenue vorgesehen.

Wählen Sie im Floppymenue die Option aus und geben Sie den Namen des Textes ein. Wenn Sie dann die F1-Taste betätigen, wird der Text gelöscht.

4.6.1.5 DISKETTE AUFRÄUMEN

Der letzte Befehl des Floppymenues räumt die Diskette auf. Dabei werden alle nicht ordnungsgemäß geschlossenen Dateien auf der Diskette gelöscht. Diese sind mit einem Stern (*) im Inhaltsverzeichnis gekennzeichnet.

Dieser Befehl wird sofort ausgeführt, sobald Sie ihn anwählen, es sei denn, Sie arbeiten mit zwei Laufwerken. In diesem Fall wird das Laufwerk abgefragt, für das der Befehl ausgeführt werden soll.

4.6.2 EIN-/AUSGABE-PARAMETER LADEN

Dies bezieht sich auf die Druckerparameter.
Wie beim Starten des Programms kann mit Hilfe dieser Option jederzeit eine andere Parameterdatei geladen werden. Dazu braucht nur der Name in die Eingabemaske eingegeben und die F1-Taste betätigt zu werden.

Die angegebene Datei wird dann geladen. Findet sich diese nicht auf der Diskette, erscheint in der untersten Zeile die Fehlermeldung 'file not found'. Nachdem Sie diese Meldung mit der RETURN-Taste bestätigt haben, können Sie den Namen korrigieren.

Um eine Parameterdatei zur Anpassung ihres Druckers ändern zu können, müssen Sie das auf der Programmdiskette vorhandene, separate Programm "Anpassung" ausführen.
Alles weitere finden Sie in den Kapiteln 5 und 6.

4.6.3 BILDSCHIRMZEICHENSATZ LADEN

Wie beim Starten des Programms können Sie mit Hilfe dieser Funktion jederzeit einen neuen Bildschirmzeichensatz in das Programm einlesen. Dazu brauchen Sie nur diesen Punkt anzuwählen und den Namen des Zeichensatzes einzugeben. Anschließend betätigen Sie die F1-Taste; der Zeichensatz wird dann geladen.

Befindet sich dieser nicht auf der Diskette, erscheint in der untersten Zeile die Fehlermeldung 'file not found'. Nachdem Sie diese Meldung mit der RETURN-Taste bestätigt haben, können Sie den Namen korrigieren.

4.6.4 PROGRAMM BEENDEN

Dieser Programmteil beendet die Arbeit mit TEXTOMAT PLUS und setzt den Computer in den Einschaltzustand zurück.

Bevor TEXTOMAT PLUS aus dem Computerspeicher gelöscht wird, erfolgt noch eine Sicherheitsabfrage. Erst wenn diese mit 'ja' beantwortet wurde, wird der Befehl ausgeführt.

4.6.5 FARBWAHL

Der letzte Punkt im 'dienst'-Menue erlaubt die Veränderung der Bildschirmfarben über Funktionstasten.

Die Farbeinstellung wird durch das Formular mitgespeichert und kann so auf einfachste Weise auf einen bestimmten selbstgewählten Startwert eingestellt werden.

Im 80-Zeichen-Modus allerdings hat die F5-Taste keine Wirkung, d.h. eine Einstellung der Kommentarfarbe ist nicht möglich.

5. ANPASSUNG

5.1 EINFÜHRUNG

Dieses Kapitel stellt eine systematische Auflistung aller Möglichkeiten zur Druckeranpassung dar und bietet eine ausführliche Erläuterung der technischen Hintergründe.

Es ist keine Schritt-für-Schritt-Einführung in die Druckeranpassung. Diese finden Sie in Kapitel 6.

Es empfiehlt sich aber, dieses Kapitel zuerst durchzulesen. Wahrscheinlich werden Sie im ersten Anlauf nicht gleich alles verstehen, aber Sie haben es zumindest einmal gelesen und werden sich beim Durcharbeiten von Kapitel 6 an den einen oder anderen Teil erinnern.

Natürlich können Sie auch direkt zu Kapitel 6 übergehen. Dort steht alles, was in bestimmten Fällen zu tun ist. Nur warum, das steht dort nicht.
Sie erwerben in diesem Kapitel also nützliches Vorwissen.

Verstehen werden Sie dies alles wahrscheinlich erst, wenn Sie vor dem konkreten Problem stehen, TEXTOMAT PLUS an Ihren Drucker anzupassen.

Es sei gleich gesagt, daß eine komplette Druckeranpassung unter Ausnutzung aller Möglichkeiten und mit den unvermeidlichen[x] Probeläufen mehrere Stunden Arbeit erfordern kann, weil TEXTOMAT PLUS hier tatsächlich sehr viele Möglichkeiten bietet.
virkelig

UKYNDIGE

Und es sei auch gleich gesagt: Für absolute Laien ist dies gar nicht so einfach. Doch mit Hilfe des Kapitels 6 sollte es auch für Sie möglich sein, alles auszunutzen, was TEXTOMAT PLUS Ihnen bietet.

x) UUNDGÅELIGT

Die Anpassung an Ihren Drucker nehmen Sie vor, indem Sie - im Gegensatz zu früheren TEXTOMAT-Programmen - außerhalb des TEXTOMAT PLUS-Programms, also von BASIC aus, das Programm 'ANPASSUNG' von der Diskette laden:

RUN "ANPASSUNG"

Sollten Sie die Anpassung als ersten Schritt (vor der Arbeit mit TEXTOMAT PLUS) vornehmen wollen, dann müssen Sie wegen des Auto-Starts von TEXTOMAT PLUS zunächst Rechner und Diskettenlaufwerk einschalten und das Programm 'ANPASSUNG' laden.

5.1.1 WOZU DIENT DIESER PROGRAMMTEIL?

Wie der Name schon andeutet, können alle zum Betrieb des Druckers notwendigen Parameter eingegeben werden. Dies beginnt mit den Codes für die einzelnen Zeichen und führt über Steuerzeichen bis hin zur Erstellung eigener Sonderzeichen.

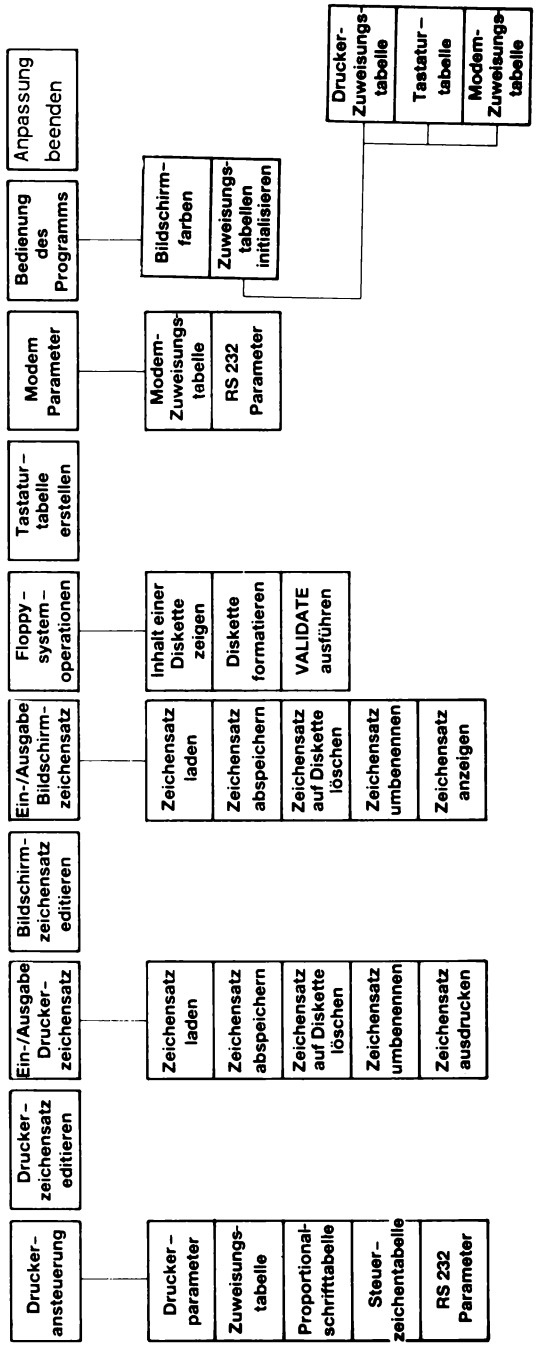
Zusätzlich ist es möglich, diese Sonderzeichen auch für den Bildschirm zu erstellen, die gesamte Tastatur umzukonfigurieren und schließlich die Parameter für die Übertragung per Akustikkoppler einzustellen.

Zu allen einstellbaren Parametern gibt es für verschiedene Druckertypen Vorgaben in den verschiedenen Parameterdateien auf der Programmdiskette. Im Normalfall brauchen Sie also gar nichts einzustellen.

5.1.2 DIE STRUKTUR IM ÜBERBLICK

Die folgende Grafik soll Ihnen als Orientierungshilfe dienen und gibt Ihnen einen Überblick über die Menuestruktur das Programmpunktes 'Druckeranpassung'.

MENUESTRUKTUR EIN-/AUSGABE-PARAMETER



5.1.3 DIE DREI DRUCKMODI

TEXTOMAT PLUS unterscheidet zwischen drei verschiedenen Arten zu drucken, jeweils mit ganz unterschiedlichen Möglichkeiten:

5.1.3.1 STANDARDDRUCK

Dies ist die Druckart, die Sie bisher benutzt haben und die Sie vielleicht von anderen Programmen her kennen. Zeichen werden in Form eines Codes an den Drucker geschickt. In diesem Druckmodus sind alle Steuerzeichen, die der Drucker unterstützt (z.B. Unterstreichen, Fettschrift usw.), möglich.

5.1.3.2 GRAFIKDRUCK

In dieser Betriebsart werden alle Zeichen über Grafik erzeugt. Der Ausdruck verläuft relativ langsam, und es können keine Steuerzeichen für den Drucker (Fettschrift, Unterstreichen usw.) benutzt werden. Aber dafür können Sie Ihre eigene Schrift entwerfen und diese sogar in Proportionalschrift ausdrucken. Haben Sie schon einmal einen in Schreibschrift gedruckten Text gesehen!? Dies ist mit Grafkdruck möglich.

Wenn Sie einen EPSON FX-80 besitzen, können Sie sich, solange Sie mit einer Matrix von 11*8 Punkten auskommen, eine eigene Schrift erstellen und trotzdem alle Steuerzeichen benutzen. Da TEXTOMAT PLUS den Download-Zeichensatz dieses Druckers unterstützt (d.h., der Zeichensatz wird in den Drucker überspielt), können hier alle Register zur Verschönerung des Druckbildes gezogen werden.

5.1.3.3 MISCHDRUCK

Als Mischdruck wird bei TEXTOMAT PLUS ein Druckverfahren bezeichnet, das sich aus dem Standarddruck und dem Grafikdruck zusammensetzt. Dieser Mischdruck erlaubt die Definition eigener Sonderzeichen. Diese können in beliebiger Anzahl in den Text eingebunden werden.

Da diese Sonderzeichen über Grafik erzeugt werden, ist der Druck etwas langsamer. Außerdem können für diese Sonderzeichen keine Steuerzeichen, die die Druckart beeinflussen (Fettschrift, Unterstreichen usw.) benutzt werden.

Der Vorteil dieser Betriebsart gegenüber dem reinen Grafikdruck (s.o.) besteht darin, daß der Druck fast mit der normalen Geschwindigkeit abläuft.

5.2 DER LANGE WEG EINES ZEICHENS

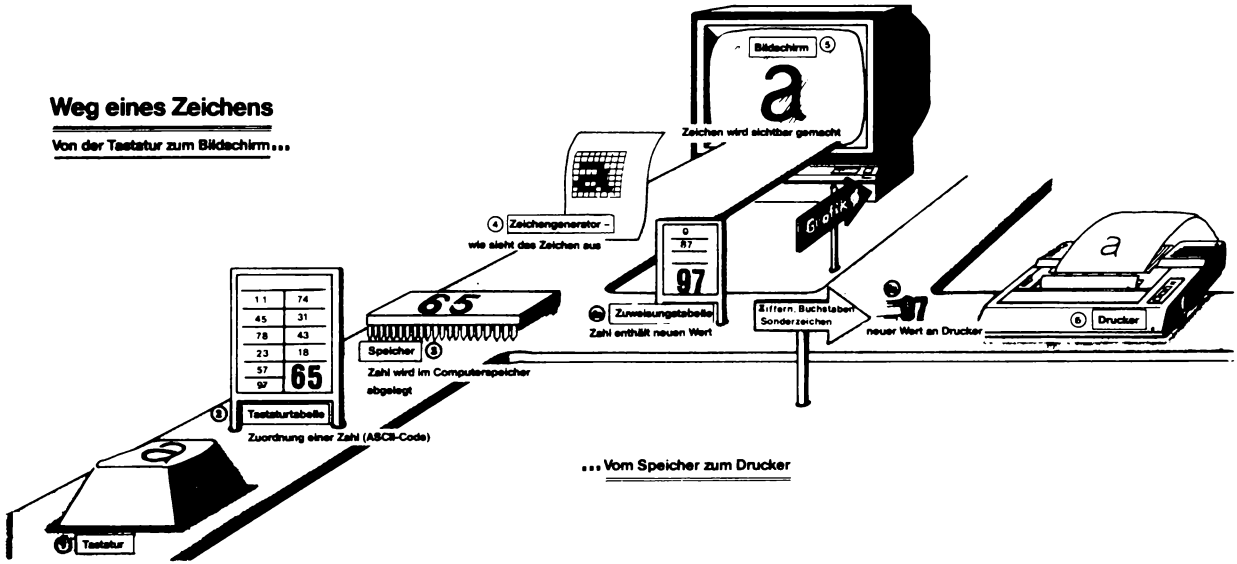
Sie geben ein Zeichen über die Tastatur ein, es erscheint auf dem Bildschirm und später auf dem Drucker.

Eigentlich kein Problem; und sicher haben Sie sich noch keine Gedanken darüber gemacht, welchen Weg dieses Zeichen zurücklegt, bis es endlich auf dem Papier erscheint.

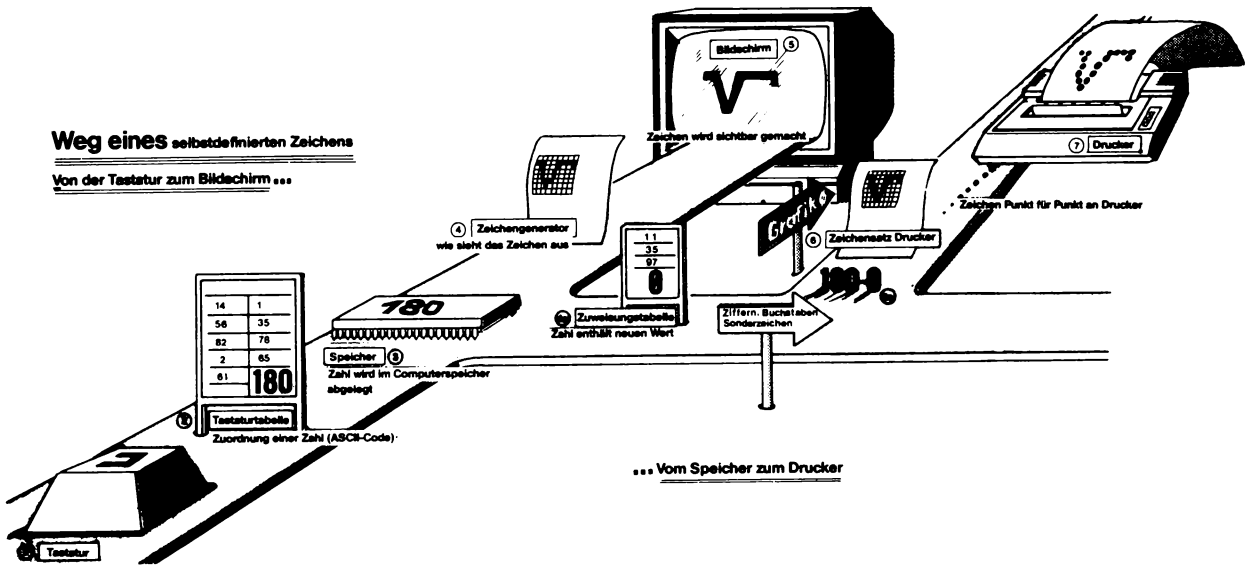
Es ist ein langer Weg, und jede Etappe dieses Weges kann von Ihnen mit TEXTOMAT PLUS beeinflußt werden. Deshalb sollten Sie sich diesen Weg anhand der folgenden Grafik einmal genau vor Augen führen. Wenn Ihnen dies klar ist, sind Sie einen großen Schritt weitergekommen.

Weg eines Zeichens

Von der Tastatur zum Bildschirm...



Wenn Sie eine Taste betätigt haben (1), wird der elektrische Impuls in eine Zahl umgesetzt (2). Dies geschieht anhand der Tastaturtabelle, die Sie definieren können. Dann legt TEXTOMAT PLUS diese Zahl im Computerspeicher ab (3). Im Zeichengenerator befindet sich für jede erzeugbare Zahl eine Matrix, die bestimmt wie das Zeichen auf dem Bildschirm erscheinen soll (4). Die Zahl wandert also zum Zeichengenerator, wird dort in ein Zeichen umgewandelt und anschließend auf dem Bildschirm dargestellt (5).
Wenn Sie den Druckbefehl geben, holt TEXTOMAT PLUS die Zahl wieder aus dem Speicher und weist dieser Zahl einen neuen Wert anhand der Zuweisungstabelle zu (4a). Anhand des neuen Wertes wird entschieden, ob das Zeichen als Graphikzeichen gedruckt oder die Zahl direkt an den Drucker gesendet wird (5a).Da die neue Zahl nicht '0' ist ,wird dieser Wert dann an den Drucker geschickt, der daraus wie der Bildschirmzeichengenerator ein Zeichen erstellt (6). Die Zuweisungstabelle ist notwendig, da die verschiedenen Druckertypen für jeden Buchstaben eine andere Zahl erhalten müssen. Diese Zuweisungstabelle können Sie auch frei erstellen, und somit jeden Drucker ansteuern.



wenn Sie eine Taste betätigt haben (1), wird der elektrische Impuls in eine Zahl umgesetzt (2). Dies geschieht anhand der Tastaturtabelle, die Sie definieren können. Dann legt TEXTOMAT PLUS diese Zahl im Computerspeicher ab (3). Im Zeichengenerator befindet sich für jede erzeugbare Zahl eine Matrix, die bestimmt wie das Zeichen auf dem Bildschirm erscheinen soll (4). Die Zahl wandert also zum Zeichengenerator, wird dort in ein Zeichen umgewandelt und anschließend auf dem Bildschirm dargestellt (5). Im Zeichengenerator können Sie aus der Zahl ein

Wenn Sie den Druckbefehl geben, holt TEXTOMAT PLUS das Zeichen aus dem Computerspeicher (3) und schaut nach, was in der Zuweisungstabelle steht (4a). Für ein selbstdefiniertes Zeichen müssen Sie dort eine 'O' eingetragen haben. Findet TEXTOMAT PLUS diese 'O' (5a), nimmt er sich wieder die Zahl und schaut im Zeichengenerator des Druckers (dieser wird im Programmteil 'Druckerzeichensatz editieren' erstellt) nach, was aus dieser Zahl gemacht werden soll (6) und schickt dann Punkt für Punkt diese Matrix an den Drucker (7).

5.3 DRUCKERANSTEUERUNG

Nach Laden des Programms "Anpassung" erscheint ein weiteres Menue auf dem Bildschirm, in dem die erste Option 'Druckeransteuerung' lautet.

In diesem Programmteil werden die grundlegenden Parameter eingestellt, die für jeden Drucker angegeben werden müssen.

Wenn Sie irgendeinen 'exotischen' Druckertyp besitzen, müssen Sie nur diesen Teil durcharbeiten.

Durch Betätigen der F1-Taste gelangen Sie in ein Untermenue. Die 5 Optionen dieses Menues werden im folgenden nacheinander beschrieben.

5.3.1 DRUCKERPARAMETER

Beginnen wir mit den ganz einfachen Parametern, die Ihnen vielleicht auch schon von BASIC her bekannt sind.

5.3.1.1 DRUCKERTYP

TEXTOMAT PLUS unterscheidet zwischen vier verschiedenen Druckertypen.

Typ 1 ist der MPS801 bzw. VC1525. Wenn Sie diesen Druckertyp besitzen, müssen Sie in dieses Eingabefeld eine 1 eingeben.

Typ 2 ist der MPS802 bzw. VC1526. Beachten Sie bitte, daß diese Drucker nur problemlos mit TEXTOMAT PLUS arbeiten, wenn ein Betriebssystem der Versionen '7b' oder '7c' eingebaut ist.
Sie können dies feststellen, indem Sie beim Einschalten des Druckers die Taste vorne rechts gedrückt halten. Dadurch wird ein Selbsttest des Druckers ausgelöst, und er druckt den gesamten Zeichensatz aus. In der ersten Zeile steht eine Überschrift mit der

Nummer der Version des Betriebssystems. Hier muß ein '7b' oder '7c' oder eine höhere Zahl erscheinen. Sollte ein 'H', 'J', 'G' oder sonst irgendetwas dort stehen, so lassen Sie bei Ihrem Händler das EPROM im Drucker austauschen.

Geben Sie in das Eingabefeld eine 2 ein, wenn Sie diesen Drucker besitzen.

Typ 3 ist der EPSON-Drucker RX80. Vorausgesetzt wird, daß dieser Drucker mit einem DATA BECKER-Interface betrieben wird. Nur dann können wir auch für alle Funktionen garantieren.

Typ 4 ist der EPSON-Drucker FX80. Hierbei gilt bezüglich des Interfaces dasselbe wie für den Typ 3 (RX80).

Falls Sie keinen dieser Druckertypen besitzen, finden Sie weitere Informationen im Kapitel 6.3.1

5.3.1.2 MATRIXGRÖSSE

Die Matrixgröße ist abhängig vom Druckertyp. Auf dem Bildschirm sehen Sie zu jedem Druckertyp die möglichen Größen der Matrix.

Wenn der Grafikmodus ausgeschaltet ist, muß jeweils die links stehende minimale Matrixgröße eingegeben werden.
Bei eingeschaltetem Grafikmodus ist die Größe innerhalb des vorgegebenen Rahmens frei wählbar.

5.3.1.3 SEKUNDÄRADRESSE

Bei Typ 1 und 2 sollte die Sekundäradresse '7' eingetragen werden. Dies bedeutet, daß die Drucker im Groß-/Kleinschriftmodus betrieben werden.

Bei Typ 3 und 4 ist die Sekundäradresse '1' zu wählen (DATA BECKER-Interface).

Wenn Sie einen anderen Drucker oder ein anderes Interface besitzen, müssen Sie die richtige Sekundäradresse der Beschreibung entnehmen.

COMMODORE-kompatible Drucker arbeiten eigentlich immer auch mit der Sekundäradresse '7'.

5.3.1.4 GERÄTEADRESSE

Hier steht eigentlich immer eine '4'. Ausnahmen sind kaum bekannt.

Wenn Ihr Drucker jedoch über eine RS232-Schnittstelle über den Userport betrieben wird, muß in dieses Feld eine 2 eingetragen werden.

5.3.1.5 GRAFIKMODUS

In diesem Feld steht entweder eine '1' für 'eingeschaltet' oder eine '0' für 'ausgeschaltet'.

Hier darf nur eine '1' stehen, wenn Sie alle Zeichen über Grafik drucken wollen. Dann müssen bzw. können Sie jedes Zeichen im Zeicheneditor definieren. Andernfalls wird auf Ihrem Drucker nicht viel erscheinen.

5.3.2 ZUWEISUNGSTABELLE

Mit dieser Tabelle ist es möglich, für jedes Zeichen den Code festzulegen, der an den Drucker geschickt wird. Dazu klären wir erst einmal den Begriff 'ASCII-Code':

5.3.2.1 ASCII-CODE

Jeder Buchstabe wird innerhalb des Computers durch eine Zahl kodiert.
Ein allgemein üblicher Fachausdruck dafür ist das Wort 'ASCII-Code'.

Leider konnten sich die Computerhersteller bis heute nicht auf einen einheitlichen Code festlegen. Commodore tut sich da besonders durch einen völlig eigenständigen Code hervor. So hat das kleine 'a' bei Commodore den Code '65', während bei fast allen anderen Computerherstellern dieses Zeichen den Code '97' hat. Noch schlimmer wird es bei den deutschen Umlauten, die von Drucker zu Drucker unterschiedlich sind.

Damit Sie auf nun für ein 'a' auf dem Bildschirm auch ein 'a' auf Ihrem Drucker erhalten, müssen Sie wissen, bei welcher Zahl Ihr Drucker sich veranlaßt sieht, ein 'a' auszudrucken. Dies steht zumeist in der sogenannten 'ASCII-Tabelle' des Druckerhandbuches.

Sollte die Beschreibung Ihres Druckers eine solche Tabelle nicht besitzen, so hilft Ihnen das folgende kleine BASIC-Programm sicher weiter :

```
10 OPEN1,4,7
20 FOR I=32 TO 255
30 PRINT#1,CHR$(I),I
40 NEXT
50 CLOSE 1
```

Dabei muß die Zahl '7' (die Sekundäradresse) eventuell geändert werden. Das müssen Sie ausprobieren.

Um dieses Programm einzugeben, müssen Sie allerdings das Anpassungsprogramm beenden.

Sie erhalten eine Liste aller druckbaren Zeichen und der dazugehörigen ASCII-Codes. Diese können Sie dann in die Zuweisungstabelle eintragen, nachdem Sie das Anpassungsprogramm erneut geladen haben.

Dort brauchen Sie nur eine Taste zu betätigen. In der Maske erscheint der angewählte Buchstabe und der in der Tabelle eingetragene Code.
Diesen können Sie jetzt ändern. Dann betätigen sie die F1-Taste, und der Wert ist eingetragen. Mit der F2-Taste können Sie diesen Vorgang abbrechen.

5.3.2.2 DIE MAGISCHE '0'

Die '0' hat in der Zuweisungstabelle eine besondere Bedeutung. Sie teilt TEXTOMAT PLUS mit, daß dieses Zeichen im Grafikmodus gedruckt werden soll.

Wenn Sie also ein Sonderzeichen im Zeichengenerator definiert haben, müssen Sie für dieses Zeichen in der Zuweisungstabelle den ASCII-Code '0' eintragen.
Jedes definierte Sonderzeichen muß in der Zuweisungstabelle eine '0' erhalten. Haben Sie also 5 Zeichen definiert, müssen Sie auch fünfmal die '0' eintragen.
Dann weiß TEXTOMAT PLUS, daß dieses Zeichen nicht standardmäßig, sondern als Grafikzeichen gedruckt werden muß.

ACHTUNG: Ihre ganze Mühe mit der Definition eines Zeichens ist umsonst, wenn diese '0' nicht eingetragen wird. Nur dann wird das Zeichen auch in der Parameterdatei gespeichert und später ausgedruckt.

5.3.3 PROPORTIONALSCHRIFTTABELLE

Klären wir zuerst einmal, was Proportionalschrift überhaupt ist.

In diesem Schriftmodus wird jedes Zeichen nur so breit gedruckt, wie es tatsächlich ist. (Ein 'i' ist beispielsweise schmaler als ein 'M'.) Die Folge ist ein erheblich schöneres Schriftbild, das den Lesefluß erleichtert.

Nicht jeder Drucker ist zu dieser Schriftart in der Lage. Der EPSON FX80 ist damit von Haus aus ausgerüstet.

Das Problem besteht nun darin, daß TEXTOMAT PLUS bei der Berechnung des Blocksatzes die Breite der Zeichen kennen muß. Dies wird in die Proportionalschrifttabelle eingetragen.

Wenn Sie einen MPS801, MPS802, MPS803 oder RX80 besitzen, so können Sie jetzt auch in den Genuß dieser Schriftart kommen. Im Grafikmodus kann TEXTOMAT PLUS alle Zeichen proportional ausdrucken.

Und dies muß eingetragen werden:

5.3.3.1 STARTSPALTE

Dies ist die Spalte, in der der Buchstabe beginnt. Angefangen wird mit der Zahl '0'. Die eingetragene Zahl darf nur Werte zwischen 0 und 7 annehmen.

5.3.3.2 ENDSPALTE

Dies ist die Spalte, in der der Buchstabe endet. Wenn hinter jedem Zeichen eine Leerspalte gedruckt werden soll, muß dies hier berücksichtigt werden, da sonst die Buchstaben ohne Zwischenraum gedruckt werden. (Also: eine Spalte mehr angeben).
Der Wert in der Endspalte darf nicht größer als '15' sein, muß aber größer (nicht gleich) als die Startspalte sein.

5.3.3.3 UNTERLÄNGE

Dieses Feld hat nur eine Bedeutung, wenn Sie einen EPSON FX80 besitzen und diesen im Grafikmodus betreiben wollen.

Hier muß eine '1' eingetragen werden, wenn das Zeichen Unterlängen hat, d.h., es wird um einen Punkt tiefer gestellt. Dies trifft z.B. für die Zeichen 'g','p','q' etc, zu. Ansonsten steht in diesem Feld eine '0'.

5.3.3.4 SO IST VORZUGEHEN

Wenn Sie den Programmteil 'Proportionalschrifttabelle' angewählt haben, geben Sie einfach den gewünschten Buchstaben ein.

Dieser wird aus dem Druckerzeichensatz auf dem Bildschirm dargestellt. Sollten Sie noch nichts im Druckerzeichensatz definiert haben, so erscheint hinter dem Wort 'Zeichen:' irgendein unsinniges Grafikzeichen.
Dann können Sie die Werte eintragen. Anschließend betätigen Sie die F1-Taste. Mit der F2-Taste können Sie diesen Programmteil beenden.

Wenn Ihr Drucker proportionalschriftfähig ist, befindet sich im Druckerhandbuch eine Liste mit der Breite der Zeichen. Wenn Sie sich einen Zeichensatz selbst erstellt haben, müssen Sie sich selber so eine Liste erstellen und hier eintragen.

5.3.4 STEUERZEICHENTABELLE

Fast alle Drucker, besonders die von EPSON, haben eine ganze Reihe von Möglichkeiten, das Schriftbild zu beeinflussen. So können Zeichen unterstrichen, breit, invers oder fettgedruckt dargestellt werden oder auch hoch- bzw. tiefgestellt werden.

Dies muß dem Drucker anhand von Befehlen mitgeteilt werden. Leider sind diese Befehle wieder von Drucker zu Drucker verschieden. So müssen Sie diese für Ihren Druckertyp in die Steuerzeichentabelle eintragen. Insgesamt hat diese Tabelle 28 Eingabefelder, verteilt auf 2 Bildschirmseiten. Was Sie eintragen müssen, finden Sie in der Beschreibung zum Drucker. Die Bedeutung der Steuerzeichen finden Sie in Kapitel 3.3.3

5.3.4.1 KEINE ANGST VOR HEXADEZIMALZAHLEN!

In der Beschreibung zu Ihrem Drucker finden Sie zu jeder Fähigkeit (Fettdruck, Unterstreichen, etc.) eine sogenannte 'Escape'-Sequenz, die aus den Zeichen 'CHR$' und einer Zahl in Klammern besteht. Uns interessiert für TEXTOMAT PLUS nur die Zahl.

Alle Eintragungen in die Steuerzeichentabelle müssen in hexadezimaler Form erfolgen.

Was ist das, eine Hexadezimalzahl?

Wie bekannt ist arbeiten wir normalerweise mit den Ziffern von 0 bis 9, dem sogenannten Dezimal- oder auch Zehnersystem.

Für Computer ist dieses System wegen der internen Struktur allerdings äußerst unpraktisch, deshalb hat man sich ein neues Zahlensystem einfallen lassen.
Dieses besteht aus 16 Zeichen. Diese sind die bekannten Ziffern von 0 bis 9 und die Buchstaben von A bis F.

Es gilt die folgende Tabelle:

DEZIMAL	HEXADEZIMAL
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	A
11	B
12	C
13	D
14	E
15	F

Da die Steuercodes in den Druckerhandbüchern zumeist in dezimaler Form angegeben sind, müssen diese in das hexadezimale System umgerechnet werden.

Der Rechenweg ist ganz einfach:

Nehmen wir an, die Zahl 27 soll umgerechnet werden:

Zuerst wird diese Zahl durch 16 geteilt: 27 / 16 ergibt 1, Rest 11

Nun werden die zwei Zahlen 1 und 11 entsprechend der obigen Tabelle umgesetzt.
Die '1' bleibt eine '1', die '11' wird zu einem 'B', fertig ist die Hexadezimalzahl '1B'.

Noch ein Beispiel:
Um beim EPSON-Drucker das Unterstreichen einzuschalten, finden Sie im Handbuch die wunderbare Sequenz CHR$(27);"-";CHR$(1)

Gemeint ist hierbei, daß in der Mitte dieses Zeichen "-" steht, also keine Zahl. In diesem Fall müssen Sie in der ASCII-Tabelle nachschauen, welchen Code dieser Strich hat. Sie finden dort meist den Wert '45'.
Die umzurechnenden Zahlen lauten also 27, 45 und 1.

Es gilt:

```
27 / 16 = 1 Rest 11 ergibt '1B'
45 / 16 = 2 Rest 13 ergibt '2D'
1  / 16 = 0 Rest  1 ergibt '01'
```

In der Steuerzeichentabelle müßten Sie also '1b2d01' eintragen.

Sehen Sie, es ist eigentlich ganz einfach. Beim Ausfüllen der Liste sind alle Zeichen außer den Ziffern von 0 bis 9 und den Buchstaben von A bis F gesperrt, sodaß Sie gar nichts Falsches eintragen können.

Wenn Sie eine ungerade Anzahl von Zeichen in ein Eingabefeld schreiben, dann meldet sich das Programm mit einer Fehlermeldung.

Diese Tabelle können Sie nur verlassen, wenn alles richtig eingetragen wurde.

5.3.4.2 22 STEUERZEICHEN ZUR FREIEN AUSWAHL

Die ersten 22 Eingabefelder betreffen die Steuerzeichen, die Sie in den Text einsetzen können (s. Kapitel 3.3.3). Wenn ein solches Steuerzeichen im Text steht, wird die hier eingetragene Sequenz an den Drucker geschickt.

Zwei Steuerzeichen (f und U) arbeiten im Text als Schalter. Deshalb gibt es für diese auch zwei Eingabefelder, eines für 'Einschalten' und eines für 'Ausschalten'.

Die Steuerzeichen 'ab1' bis 'ab3' und 'di10' bis 'di15' entsprechen den Eintragungen im Formular. Dies bedeutet: Haben Sie im Formular unter Zeilenabstand eine '3' eingetragen, so wird zu Beginn des Druckens die Sequenz, die hier für 'ab3' eingetragen ist an den Drucker gesendet.
Entsprechendes gilt für die Zeichendichte.

5.3.4.3 ZEILENVORSCHUB

Der Inhalt dieses Feldes wird am Ende jeder Zeile an den Drucker gesendet. Hier steht normalerweise der Wert '0a'.
Sollte Ihr Drucker keinen Zeilenvorschub ausführen, so fehlt dieser Wert in der Steuerzeichentabelle.

Führt Ihr Drucker einen Zeilenvorschub zuviel aus, d.h., bedruckt er nur jede zweite Zeile, muß dieser Wert aus dem Feld gelöscht werden.

5.3.4.4 WAGENRÜCKLAUF

Auch der Inhalt dieses Feldes wird am Ende jeder Zeile an den Drucker gesendet. Hier steht immer ein '0d'. Es ist bis jetzt kein Fall bekannt, bei dem hier ein anderer Wert eingetragen werden muß.

5.3.4.5 SEITENWECHSEL

Der Inhalt dieses Feldes wird am Ende jeder Seite an den Drucker gesendet.

Im Normalfall ist dieses Feld leer. Sie brauchen hier nicht ein '0c' einzutragen, dessen Folge wäre, daß nur jede 2. Seite beschrieben würde.
Gedacht ist dieses Feld für die Ansteuerung eines Einzelblatteinzuges.
Dieser braucht zumeist eine Sequenz, damit automatisch das nächste Blatt Papier eingespannt wird.
NOCHMAL: Im Normalfall darf hier nichts eingetragen werden !!!

5.3.4.6 INITIALISIERUNG

Der Inhalt dieses Feldes wird zu Beginn jedes Druckvorgangs an den Drucker gesendet.

Damit ist es möglich, den Drucker von vornherein auf eine bestimmte Betriebsart einzustellen.
Bei den EPSON-Druckern steht in diesem Feld die Sequenz '1B40', die dafür sorgt, daß der Drucker in den Einschaltzustand zurückversetzt wird.

5.3.4.7 GRAFIK EIN

Diese Sequenz schaltet den Grafikmodus ein.
Beim MPS801 muß hier ein '08' stehen, beim MPS802 muß dieses Feld leer sein.
Bei den EPSON-Druckern muß hier '1B2A' eingetragen sein.

5.3.4.8 GRAFIK AUS

Diese Sequenz schaltet den Grafikmodus wieder aus.
Beim MPS801 muß hier ein '0F' stehen, beim MPS802 muß dieses Feld leer sein.
Bei den EPSON-Druckern muß hier der alte Zeilenabstand wiederhergestellt werden, der für den Grafikdruck verändert wurde. Hier steht im Normalfall die gleiche Sequenz, wie unter 'ab1', also '1BB324'.

5.3.5 RS232-PARAMETER

Diese brauchen nur eingestellt zu werden, wenn Ihr Drucker über eine RS232-Schnittstelle betrieben wird. Dazu muß die Geräteadresse auf '2' eingestellt sein.
Die einzustellenden Parameter finden sich alle im Handbuch zum Drucker. Sollte einer der Parameter nicht aufgelistet sein, so lassen Sie die vom Programm vorgegebene Grundeinstellung unverändert.

5.3.5.1 BAUDRATE

Diese Eintragung gibt an, mit welcher Geschwindigkeit die Zeichen übertragen werden.
Die Baudrate ist zwischen 50 und 2400 Baud einstellbar. Die Grundeinstellung sind 300 Baud.

5.3.5.2 ANZAHL DER DATENBITS

Dies gibt an, wieviel Bits für ein Wort übertragen werden. Die Grundeinstellung ist 8 Datenbits.

5.3.5.3 ANZAHL DER STOPBITS

Dies gibt an, wieviel Bits am Ende jedes Wortes gesendet werden. Die Grundeinstellung lautet '1 Stopbit'.

5.3.5.4 HANDSHAKE

Dies gibt an, wie die Leitungen verdrahtet sind. Die Grundeinstellung ist 3-Draht Handshake.

5.3.5.5 Voll-/Halbduplex

Im Vollduplexbetrieb schickt der Empfänger das empfangene Zeichen wieder zurück, damit der Sender die Richtigkeit überprüfen kann.
Die Grundeinstellung hier ist Vollduplex.

5.3.5.6 PARITÄTSPRÜFUNG

Die Richtigkeit der ankommenden Daten wird mit Hilfe eines Paritätsbits überprüft. Die verschiedenen Arten können hier eingestellt werden. Grundeinstellung ist keine Prüfung, kein 8. Datenbit.

5.4 DRUCKERZEICHENSATZ EDITIEREN

Der integrierte Zeicheneditor ermöglicht es Ihnen, ein beliebiges Zeichen in einer maximalen Matrix von 16*16 Spalten, abhängig vom Drucker, zu erstellen.

Sie gelangen in den Zeicheneditor, indem Sie vom Hauptmenue der Druckeranpassung aus die Funktion 'Druckerzeichensatz editieren' anwählen.
Verlassen können Sie den Zeicheneditor mit der F2-Taste.

5.4.1 ZEICHEN ERSTELLEN

Zur Erstellung eines Zeichens stehen Ihnen eine ganze Reihe von Befehlen zur Verfügung.
Diese werden nun alle nacheinander aufgeführt:

5.4.1.1 CURSORTASTEN

Sie dienen dazu, den Cursor durch die Matrix zu bewegen. Die momentane Position wird anhand einer anderen Farbe angezeigt.

5.4.1.2 PUNKT SETZEN - F3

Durch Betätigung der F3-Taste wird an der momentanen Cursorposition ein Punkt gesetzt.

5.4.1.3 PUNKT LÖSCHEN - F5

Die F5-Taste löscht an der momentanen Cursorposition einen Punkt.

5.4.1.4 SPUR SETZEN - F4

Durch Betätigen der F4-Taste (gleichzeitig SHIFT und F3) wird der Modus 'Spur setzen' eingeschaltet. Dies wird durch eine Meldung unterhalb der Matrix angezeigt.

Solange dieser Modus eingeschaltet ist, wird an jeder Position, die per Cursortaste angewählt wird, ein Punkt gesetzt. Man kann so unter ständigem Punktesetzen 'durch die Matrix wandern'.

Der Modus wird durch erneutes Betätigen der F4-Taste oder durch Drücken einer anderen Funktionstaste wieder ausgeschaltet.

5.4.1.5 SPUR LÖSCHEN - F6

Durch Betätigen der F6-Taste (gleichzeitig SHIFT und F5) wird der Modus 'Spur löschen' eingeschaltet. Dies wird durch eine Meldung unterhalb der Matrix angezeigt.

Solange dieser Modus eingeschaltet ist, wird an jeder Position, die per Cursortaste angewählt wird, ein Punkt gelöscht, falls dort einer steht. Beim 'Wandern durch die Matrix' entsteht so eine Lösch-Spur.

Der Modus wird durch erneutes Betätigen der F6-Taste oder durch Drücken einer anderen Funktionstaste wieder ausgeschaltet.

5.4.1.6 ABSPEICHERN - F7

Mit Hilfe dieser Taste wird ein Zeichen abgespeichert.

Bei Betätigung dieser Taste wechselt die Farbe der untersten Zeile. Das Programm erwartet nun die Eingabe des Zeichens, auf das das Zeichen gelegt werden soll. Haben Sie dieses eingegeben, erscheinen in der untersten Zeile das Zeichen und eine Sicherheitsabfrage. Wenn Sie diese mit 'ja' beantworten, wird das

Zeichen abgespeichert. Danach befindet sich das Programm im Anzeigemodus, sodaß Sie das nächste zu verändernde Zeichen abrufen können.

Wird die Sicherheitsabfrage mit 'nein' beantwortet, kehrt das Programm in den Editiermodus zurück.

Brechen Sie die Sicherheitsabfrage mit der F2-Taste ab, so können Sie ein neues Zeichen eingeben.

Auf folgende Tasten lassen sich keine Zeichen abspeichern:

'Commodore' + 't' - Erkennung Steuerzeichen
'Commodore' + 'Klammeraffe ( )' - Vorbesetzungszeichen
'Commodore' + 'i' - Erkennung Trennvorschlag
'Linkspfeiltaste' - Absatzendezeichen

Wenn Sie versuchen, auf eines dieser Zeichen einen Buchstaben zu speichern, kehrt das Programm in den Editiermodus zurück.

5.4.1.7 KOMMANDO - MODUS - CTRL

Durch Betätigung der CTRL-Taste gelangt das Programm in den Kommando-Modus.

Dieser Modus erlaubt das Invertieren, Rotieren und Spiegeln der Zeichen.

Durch Betätigen irgendeiner Buchstabentaste wird der Kommando-Modus wieder verlassen.

5.4.1.8 ZEICHEN INVERTIEREN - F5

Wird im Kommando-Modus die F5-Taste betätigt, wird das Zeichen in der Matrix invertiert, d.h., alle gesetzten Punkte werden gelöscht und alle nichtgesetzten werden gesetzt. Danach befindet sich das Programm wieder im Editiermodus.

5.4.1.9 ZEICHEN ROTIEREN - CURSORTASTEN

Werden im Kommando-Modus die Cursortasten betätigt, so rotieren die Zeichen. Der Kommando-Modus wird durch die Cursortasten nicht ausgeschaltet.

5.4.1.10 ZEICHEN SPIEGELN

Die Tasten 'Pfeil nach links' und 'Pfeil nach oben' spiegeln die Matrix um die horizontale bzw. vertikale Mittelachse. Durch diese Tasten wird der Kommando-Modus nicht ausgeschaltet.

5.4.2 ZEICHEN ANZEIGEN - F1

Wird im Editiermodus die F1-Taste betätigt, so schaltet der Zeicheneditor in den Anzeigemodus. Jeder Druck auf eine Zeichentaste hat zur Folge, daß das dieser Taste zugeordnete Zeichen angezeigt wird. Dieser Modus kann durch Betätigung der F2-Taste wieder verlassen werden.

Soll ein Zeichen verändert werden, so kann es über den Anzeigemodus aus dem Speicher geholt werden. Dann wechseln Sie mit der F2-Taste zurück in den Editiermodus, können das Zeichen ändern und mit der F7-Taste schließlich wieder abspeichern.

5.4.2.1 NÄCHSTES ZEICHEN - F3

Durch Betätigen der F3-Taste im Anzeigemodus wird das nächste Zeichen laut ASCII-Tabelle angezeigt. So ist es möglich, sich relativ schnell einen Überblick über alle vorhandenen Zeichen zu verschaffen (s. auch 5.5.5)

5.4.2.2 ZEICHEN LÖSCHEN - F5

Durch Betätigen der F5-Taste im Anzeigemodus wird das gerade angezeigte Zeichen gelöscht. Das Programm bleibt danach im Anzeigemodus.

5.4.3 IMMER WIEDER ZURÜCK - F2

Wie im gesamten Programm üblich, können Sie jeden Programmteil mit der F2-Taste verlassen.

5.5 EIN-/AUSGABE DRUCKERZEICHENSATZ

In diesem Programmteil kann die Parameterdatei abgespeichert und eingeladen werden. Außerdem können Dateien umbenannt oder gelöscht werden, und es kann ein Probeausdruck durchgeführt werden.
Sie gelangen in diesen Programmteil, indem Sie vom Hauptmenue aus die 3. Option anwählen. Verlassen können Sie diesen Programmteil, wie üblich, mit der F2-Taste.

5.5.1 ZEICHENSATZ LADEN

Dieser Programmteil erlaubt das Laden einer Parameterdatei bzw. eines Zeichensatzes. Dazu brauchen Sie nur den Namen in das dafür vorgesehene Eingabefeld einzutragen.

Wenn Sie mit zwei Diskettenlaufwerken arbeiten, fragt das Programm nach dem Laufwerk. In dieses Eingabefeld müssen Sie eine '0' oder eine '1' eintragen.

Mit der F1-Taste wird der Ladevorgang ausgelöst. Wenn alles ordnungsgemäß funktioniert hat, befindet sich das Programm anschließend wieder im Ein-/Ausgabemenue.

Findet TEXTOMAT PLUS die Datei nicht auf der Diskette, erscheint in der untersten Zeile eine blinkende Fehlermeldung, die Sie mit der RETURN-Taste bestätigen müssen.

Abbrechen können Sie diesen Programmteil - wie üblich - mit der F2-Taste.

ACHTUNG: *Die Druckerdateien sind an 16. Stelle des Namens durch ein 'd' gekennzeichnet. Dadurch wird gewährleistet, daß keine Verwechslungen entstehen. Sollte durch irgendeinen Zufall einmal eine Datei geladen werden, die nicht eine TEXTOMAT PLUS-Druckerdatei ist, kann das Programm völlig abstürzen.*
In diesem Fall muß das Programm neu geladen werden.

5.5.2 ZEICHENSATZ ABSPEICHERN

Dieser Programmteil erlaubt das Speichern einer Parameterdatei bzw. eines Zeichensatzes. Dazu brauchen Sie nur den Dateinamen in das dafür vorgesehene Eingabefeld einzutragen.

Wenn Sie mit zwei Diskettenlaufwerken arbeiten, fragt das Programm nach dem Laufwerk. In dieses Eingabefeld müssen Sie eine '0' oder eine '1' eintragen.

Mit der F1-Taste wird der Speichervorgang ausgelöst. Wenn alles ordnungsgemäß funktioniert hat, befindet sich das Programm anschließend wieder im Ein-/Ausgabemenue.

Existiert bereits eine Parameterdatei mit diesem Namen auf der Diskette, erfolgt die Abfrage 'Ersetzen (ja/nein)'. Wird mit 'ja' geantwortet, so wird die alte Parameterdatei überschrieben. Die Anwort 'nein' bewirkt, daß Sie einen neuen Namen eingeben können.

Tritt während des Speicherns ein Fehler auf, so erscheint in der untersten Zeile eine blinkende Fehlermeldung, die Sie mit der RETURN-Taste bestätigen müssen.

Abbrechen können Sie diesen Programmteil, wie üblich, mit der F2-Taste.

Grundsätzlich werden immer alle Tabellen gespeichert. Die Matrix wird komplett gespeichert, wenn der Grafikmodus auf '1' gesetzt ist. Ansonsten werden aus der Zeichensatztabelle nur die Zeichen gespeichert, die in der Zuweisungstabelle den Wert '0' erhalten haben.

Durch diese optimierende Speicherweise werden die Wartezeiten, die durch das Laden entstehen, auf das absolut nötige Minimum reduziert und Speicherplatz auf der Diskette gespart.

5.5.3 ZEICHENSATZ LÖSCHEN

Um einen Zeichensatz auf Diskette zu löschen, ist dieser Programmteil erforderlich. Dazu brauchen Sie nur diesen Programmteil anzuwählen und den Dateinamen des zu löschenden Zeichensatzes anzugeben.
Dann betätigen Sie die F1-Taste, und der Zeichensatz wird von der Diskette gelöscht.

5.5.4 ZEICHENSATZ UMBENENNEN

Soll ein Zeichensatz einen anderen Namen erhalten, können Sie ihn mit Hilfe dieses Programmteils umbenennen. Tragen Sie einfach den alten und den neuen Namen in die dafür vorgesehenen Felder ein und betätigen Sie die F1-Taste. Wenn alles geklappt hat, kehrt das Programm in das 'Ein-/Ausgabe'-Menue zurück.

Findet TEXTOMAT PLUS die Datei nicht, so erscheint in der untersten Zeile eine Fehlermeldung, die Sie durch Betätigen der RETURN-Taste bestätigen müssen. Danach können Sie den Namen verbessern, die Diskette wechseln oder das andere Laufwerk angeben.

5.5.5 ZEICHENSATZ AUSDRUCKEN

Um auszuprobieren, ob alle Zeichen richtig definiert worden sind, können Sie mit Hilfe dieses Programmteils einen Probedruck erstellen. Dabei wird der gesamte Zeichensatz ausgedruckt.

Dies erspart Ihnen, TEXTOMAT PLUS dafür extra wieder laden zu müssen, um dann bei einem kleinen Fehler wieder den Zeichengenerator in der Anpassung zu laden.

5.6 BILDSCHIRMZEICHENSATZ EDITIEREN

Dieser Programmteil erlaubt die Erstellung eines eigenen Zeichensatzes für den Bildschirm. Somit ist es möglich, identische Zeichen für den Drucker und für den Bildschirm zu erstellen.

Der erstellte Zeichensatz wird im Zeichendeditor nicht zur Anzeige der Bildschirmkommentare verwendet. So können Sie experimentieren, ohne daß gleich alle Zeichen auf dem Bildschirm unleserlich werden. Erst wenn Sie den selbst erstellten Zeichensatz in TEXTOMAT PLUS einlesen, wird auch für die Kommentare auf den von Ihnen erstellten Zeichensatz zugegriffen.

Die Funktionen dieses Programmteils sind identisch mit denen aus der Funktion 'Druckerzeichensatz editieren'.
So sei auf das Kapitel 5.4 verwiesen.
Der einzige Unterschied besteht darin, daß die Matrix eine nicht veränderbare Größe von 8*8 Punkten hat.

Es ist auch möglich, nicht mit TEXTOMAT PLUS erstellte Bildschirmzeichensätze einzulesen. In diesem Fall muß beim Laden hinter dem Namen ein "*" eingetragen werden. Beim Lesen werden die ersten 2 Bytes überlesen, die normalerweise die Startadresse enthalten. Dann werden 2 KB Daten gelesen. Dieser Dateiaufbau entspricht dem Standardaufbau des Zeichengenerators, sodaß damit keine Probleme entstehen dürften.

5.7 EIN-/AUSGABE BILDSCHIRMZEICHENSATZ

Auch hier gilt dasselbe wie für 'Ein-/Ausgabe Druckerzeichensatz' (s. Kapitel 5.5)

Eine Ausnahme bildet lediglich das Kapitel 5.5.5, da beim Bildschirmzeichensatz natürlich ein Ausdruck nicht sinnvoll ist. Dafür gibt es eine Komplettanzeige aller Zeichen (s. nächster Abschnitt).

5.7.1 ZEICHENSATZ ANZEIGEN

Dieser Programmteil erlaubt die gleichzeitige Anzeige aller Bildschirmzeichen. Damit können Sie sich einen Überblick über alle erstellten Zeichen verschaffen.

Sie gelangen in diesen Programmteil, indem Sie vom Hauptmenue aus 'Ein-/Ausgabe Bildschirmzeichensatz' und danach 'Zeichensatz anzeigen' anwählen.

Verlassen können Sie die Anzeige mit der RETURN-, der F1- oder der F2-Taste.

5.8 FLOPPY-SYSTEMOPERATIONEN

Dieser Programmteil erlaubt die Ausführung aller notwendigen Floppyoperationen.

Wenn Sie nur ein Diskettenlaufwerk angeschlossen haben, werden die Befehle 'Inhaltsverzeichnis' und 'Validate' sofort nach dem Anwählen ausgeführt. Ansonsten wird zuerst noch das Laufwerk abgefragt.

5.8.1 INHALT EINER DISKETTE ANZEIGEN

Dieser Programmteil zeigt das Inhaltsverzeichnis einer Diskette auf dem Bildschirm an.

Die Anzeige kann jederzeit mit Hilfe der Leertaste angehalten werden.
Die F2-Taste bewirkt den Abbruch dieses Programmteils.

Die Druckerdateien sind dabei durch ein 'd' an der 16. Stelle des Namens gekennzeichnet, die Bildschirmzeichensätze durch ein 'b'. Diese Kennzeichen brauchen Sie beim Laden oder Speichern nicht einzugeben, das Programm setzt sie automatisch ein.

5.8.2 DISKETTE FORMATIEREN

Um eine Diskette beschreiben zu können, muß sie zuerst formatiert werden. Dieser Vorgang teilt die Diskette in Spuren und Blöcke ein und errichtet die Verwaltung.

Sie brauchen nur einen Namen für die Diskette einzugeben, z.B. 'texte 1' sowie ein Identifikationszeichen , z.B. 't1'. Dann betätigen Sie die F1-Taste.
Das Laufwerk wird nun einige Male rattern und anschließend noch ca. 1 Minute laufen. Dann ist die Diskette formatiert.

Wenn Sie kein Identifikationszeichen eintragen, wird die Diskette nur reformatiert, d.h., sie bekommt einen neuen Namen und alle Dateien werden gelöscht. Dies können Sie nur machen, wenn die Diskette bereits benutzt worden ist.

ACHTUNG: Bei diesem Vorgang wird die gesamte Diskette gelöscht. Verwenden Sie nur eine neue Diskette oder eine, deren Inhalt Sie nicht mehr benötigen!

5.8.3 VALIDATE AUSFÜHREN

Mit HIlfe dieses Programmteils wird die Diskette aufgeräumt. Dies ist notwendig, wenn Dateien auf der Diskette vorhanden sind, die nicht ordnungsgemäß geschlossen wurden.

Dies kann z.B. geschehen, wenn der Speichervorgang aus irgendwelchen Gründen abgebrochen wird. Diese Dateien sind im Inhaltsverzeichnis durch einen Stern (*) gekennzeichnet und können weder gelesen noch beschrieben werden.

5.9 TASTATURTABELLE ERSTELLEN

5.9.1 WOZU DIENT DAS?

Jedes eingegebene Zeichen erhält über die sogenannte Tastaturtabelle einen Code zugeordnet, den sogenannten ASCII-Code.

Diese Tabelle ist nun bei TEXTOMAT PLUS änderbar. So ist es auf einfache Weise möglich, Zeichen auf eine andere Taste zu legen. Grundsätzlich sollten Sie, wenn Sie Zeichen auf der Tastatur umlegen wollen, immer die Tastaturtabelle ändern. Somit haben die Zeichen immer den gleichen Code, und es spielt keine Rolle, mit welchem Bildschirmzeichensatz die Texte verarbeitet werden. Ein 'a' hat dann immer den Code '65', egal ob es auf der 'z'-, der 't'- oder sonst irgendeiner Taste liegt.
Die Tabelle wird automatisch zusammen mit dem Bildschirmzeichensatz abgespeichert.

ACHTUNG: *Dies ist natürlich nicht ganz ungefährlich und kann das Programm ganz schön durcheinanderbringen. Wenn Sie Tasten umdefinieren, ändern sich auf alle Fälle auch die Kurzbefehle im Menuemodus des Hauptprogramms. So wie Sie beim deutschen Zeichensatz die 'y'-Taste betätigen müssen, um das 'Zeigen' anzuwählen, ändern sich auch eventuell andere Tasten.*

Die geänderte Tabelle gilt nur für das Hauptprogramm. Die Druckeranpassung arbeitet mit einer eigenen Tabelle, damit bei eventuellen Fehleingaben nichts passiert.

Wie bei der Umstellung der Zeichen vorzugehen ist, soll das nächste Kapitel demonstrieren.

5.9.2 WIE IST VORZUGEHEN?

Nehmen wir an, Sie haben den Bildschirmzeichensatz 'std-deutsch' geladen und können sich nicht daran gewöhnen, daß 'y' und 'z' vertauscht sind. Sie wollen also diese beiden Buchstaben wieder zurückvertauschen.

Wenn Sie die Tastaturtabelle ändern, sollte die Tastenbelegung grundsätzlich auf 'ASCII' stehen. Dies erreichen Sie, indem Sie vom Hauptmenue aus den Punkt 'Bedienung des Programms' und anschließend 'Tastaturbelegung' anwählen. Dort sehen Sie die zwei Optionen 'DIN' und 'ASCII'. Wählen Sie mit Hilfe der Leertaste den Punkt 'ASCII' an, und betätigen Sie anschließend die F1-Taste.

Jetzt erstellen Sie sich am besten zuerst einmal eine Liste der Buchstaben, die geändert werden müssen:

```
z
y
Z
Y
```

Diese vier Tasten wollen Sie ändern. Wählen Sie die Option 'Tastaturtabelle erstellen' an und stellen Sie fest, welche Codes diese Zeichen im Moment haben.

Dies machen Sie ganz einfach für das 'z', indem Sie die 'y'-Taste betätigen. Es erscheint ein 'z' und der Code '90'. Dies tragen Sie in Ihre Liste ein. Betätigen Sie dann die F1-Taste und verfahren Sie mit den restlichen 3 Buchstaben genauso. Das Ergebnis müßte eine solche Tabelle sein:

```
z   90
y   89
Z   218
Y   217
```

Über die Zahlenspalte schreiben Sie nun 'alte Werte' und dahinter eine Spalte 'neue Werte'. Dann vertauschen Sie einfach die 'z'- und 'y'-Werte:

	alte Werte	neue Werte
z	90	89
y	89	90
Z	218	217
Y	217	218

Schließlich tragen Sie diese Werte in die Tastaturtabelle des TEXTOMAT PLUS ein.

Und schon sind 'y' und 'z' wieder an den Stellen, an denen Sie original auch zu finden sind.

Jetzt können Sie diese Tabelle gemeinsam mit dem Bildschirmzeichensatz abspeichern.

5.10 MODEM-PARAMETER

Dieser Programmteil erlaubt die Einstellung aller für den Austausch von Daten über Akustikkoppler erforderlichen Parameter. Dazu gehören die RS232- Parameter und eine Zuweisungstabelle, die es erlaubt, die ASCII-Codes der Zeichen zu ändern.
Diese Tabelle und die RS232-Parameter werden zusammen mit der Druckeranpassung gespeichert.

5.10.1 MODEM-ZUWEISUNGSTABELLE

Um auch Texte von anderen Quellen außer TEXTOMAT PLUS empfangen zu können, ist es möglich, die ASCII-Codes jedes Zeichens zu ändern. Dazu kann die Modem-Zuweisungstabelle in der gleichen Art wie die Drucker-Zuweisungstabelle editiert werden.

TEXTOMAT PLUS kodiert die Zeichen sowohl beim Senden als auch beim Empfangen über diese Tabelle. Als Endekennzeichen wird '04' gesendet.

Somit ist es auch möglich, TEXTOMAT PLUS Texte an einen Empfänger zu senden, der mit einem anderen Computer bzw. einem anderen Programm arbeitet.

Um die Codes zu ändern, brauchen nur der gewünschte Buchstabe und die neue Zahl eingegeben zu werden. Dann betätigen Sie die F1-Taste.

Mit der F2-Taste können Sie diesen Teil wie üblich abbrechen, dabei bleibt die erstellte Tabelle natürlich erhalten.

In der Grundeinstellung enthält TEXTOMAT PLUS eine 1-zu-1 Tabelle, die die Originalcodes beibehält. Wenn zwei TEXTOMAT PLUS miteinander kommunizieren, brauchen Sie diesen Programmteil also nicht zu durchlaufen.

5.10.2 RS232-Parameter

Die üblichen Modems sind über die RS232-Schnittstelle an den Commodore 128 angeschlossen.
Alle zum Betrieb dieser Schnittstelle notwendigen Parameter sind einstellbar. TEXTOMAT PLUS enthält eine Grundeinstellung, die zur Kommunikation zweier Programme sofort und ohne Änderung verwendet werden kann.
Somit brauchen Sie im Normalfall diesen Programmteil gar nicht zu durchlaufen.

Sollten Sie jedoch die Parameter einstellen müssen, lesen Sie bitte in Kapitel 5.3.5 nach.
Dort wird die Einstellung der RS232-Parameter für die Druckausgabe erläutert. Diese Angaben treffen auch auf die Modemparameter zu.

5.11 BEDIENUNG DES PROGRAMMS

Dieser Programmteil erlaubt die Einstellung einer Reihe von Parametern wie z.B. der Bildschirmfarben.

Vom Hauptmenue aus gelangen Sie in ein Untermenue, das die folgenden zwei Optionen enthält :

5.11.1 BILDSCHIRMFARBEN

Die Bildschirmfarben lassen sich hier auf einfachste Weise über Funktionstasten ändern. Auch diese Einstellung wird im Hauptprogramm durch das Formular gespeichert.

5.11.2 ZUWEISUNGSTABELLEN INITIALISIEREN

Die Drucker-, die Tastatur- und die Modemzuweisungstabelle lassen sich hier auf einen definierten Anfangswert setzen. Die Initialisierung bedeutet, daß die Tabellen als 1-zu-1-Tabellen beschrieben werden, d.h. die Originalcodes bleiben erhalten.

5.12. ANPASSUNG BEENDEN

Um nach einer Anpassung mit TEXTOMAT PLUS zu arbeiten, müssen Sie den untersten Punkt des Hauptmenues anwählen. Vergessen Sie aber bitte nicht, vorgenommene Änderungen vorher auf einer freien und formatierten Diskette abzuspeichern.

Sie müssen TEXTOMAT PLUS dann neu von der Programmdiskette laden.

6. WAS IST, WENN ...
Druckeranpassung Schritt für Schritt

Dieses Kapitel vermittelt Ihnen Schritt für Schritt die Anpassung von TEXTOMAT PLUS an einen Drucker.

Dies beginnt mit der Definition einzelner Sonderzeichen, führt zur Erstellung eines kompletten Zeichensatzes und beschreibt, was bei exotischen Druckertypen zu tun ist.

6.1 DIE ERSTELLUNG EINES SONDERZEICHENS

Ein relativ einfacher Fall ist die Erstellung eines eigenen Sonderzeichens. Wir wollen dies einmal anhand eines Integralzeichens durchspielen.

Wenn Sie sich genau Schritt für Schritt an die folgende Anleitung halten, kann eigentlich nichts schiefgehen.

6.1.1 AUF WELCHE TASTE SOLL DAS ZEICHEN?

Dies ist der erste Schritt. Da noch genug Tasten frei sind (die Grafikzeichen per Commodore-Taste), haben Sie die Qual der Wahl.
Am besten wählen Sie den Programmteil 'Bildschirmzeichensatz editieren' und schalten mit der F1-Taste den Anzeigemodus ein.

Jetzt können Sie sich eine Taste aussuchen und direkt sehen, was bisher auf der Taste lag. Betätigen Sie gleichzeitig die 'Commodore'-Taste (links unten) und eine Buchstabentaste. Dadurch erhalten Sie ein Grafikzeichen. Sie werden feststellen, daß auf einigen Tasten die Umlaute liegen bzw. die Sonderzeichen für Trennvorschlag, Steuerzeichen u.s.w. Diese sollten Sie tunlichst nicht wählen.

Entscheiden wir uns der Einfachheit halber für den Buchstaben 'a'. Auf der Taste 'Commodore' und 'a' soll also das Integralzeichen liegen.

6.1.2 ZUERST FÜR DEN BILDSCHIRM

Damit das Zeichen sowohl auf dem Bildschirm als auch auf dem Drucker erscheint, definieren wir es zuerst einmal für den Bildschirm.
Schalten Sie mit Hilfe der F2-Taste in den Editiermodus um.

Die Punkte für das Zeichen können Sie mit der F3-Taste in die Matrix setzen, löschen können Sie einzelne Punkte mit der F5-Taste. Für die weiteren Funktionen schlagen Sie bitte in Kapitel 5.4.1 und den folgenden nach.

Wenn Sie mit dem Zeichen zufrieden sind, dann speichern Sie es ab. Dazu betätigen Sie zuerst die F7-Taste und dann gleichzeitig die 'Commodore' und die 'a'-Taste (auf diese Taste wollten wir das Zeichen legen).

Nun steht auf dem Bildschirm eine Sicherheitsabfrage. Auf ein einmaliges Betätigen der Leertaste hin erscheint das 'ja' in inverser Schrift. Betätigen Sie dann die F1-Taste. Damit ist das Zeichen im Zeichensatz gespeichert.

Das Programm befindet sich jetzt wieder im Anzeigemodus, den Sie bitte mit der F2-Taste verlassen. Nochmaliges Betätigen der F2-Taste bringt Sie zurück in das Hauptmenue der Druckeranpassung. Jetzt sollten Sie den Bildschirmzeichensatz erst einmal speichern.

6.1.3 BILDSCHIRMZEICHENSATZ ABSPEICHERN

Wählen Sie den 5. Punkt des Hauptmenues an; anschließend die Funktion 'Zeichensatz abspeichern'.

Geben Sie Ihrem neuen Zeichensatz den Namen Integral, legen Sie eine Textdiskette ein und betätigen Sie dann die F1-Taste.

Damit wird der Zeichensatz abgespeichert. Tritt ein Fehler auf, so erscheint in der untersten Zeile eine blinkende Fehlermeldung. Diese müssen Sie mit der RETURN-Taste bestätigen. Anschließend können Sie den Vorgang wiederholen.

Wenn alles geklappt hat, steht das Programm jetzt wieder im 'Ein-/Ausgabemenue'. Betätigen Sie die F2-Taste, um wieder in das Hauptmenue der Druckeranpassung zu gelangen.

Nun gilt es, das Druckerzeichen zu erstellen.

6.1.4 DIE MAGISCHE '0'.

Bevor wir das Zeichen definieren, müssen wir dem Programm klarmachen, daß es das Zeichen auch speichern und ausdrucken muß. Dazu dient die '0' in der Zuweisungstabelle. Diese tragen wir jetzt zuerst einmal ein:

Wenn Sie sich im Hauptmenue befinden, dann wählen Sie den Punkt 'Druckerparameter' und danach 'Zuweisungstabelle' an. Betätigen Sie dann gleichzeitig die 'Commodore'- und die 'a'-Taste, die Taste, auf die das Integralzeichen gelegt wurde.

Geben Sie in das Eingabefeld eine '0' ein, und löschen Sie den Rest des Feldes mit Hilfe der F3-Taste. Dann betätigen Sie wieder die F1-Taste, um die '0' zu speichern.

Das Programm weiß nun, daß dieses Zeichen als Grafikzeichen behandelt werden muß und verhält sich beim Abspeichern des Zeichensatzes sowie beim Drucken entsprechend.

Verlassen Sie diesen Programmteil und wandern Sie zurück bis ins Hauptmenue.

6.1.5 JETZT DAS DRUCKERZEICHEN

Nun brauchen Sie nur noch das Druckerzeichen zu erstellen.
Dazu wählen Sie im Hauptmenue den Punkt 'Druckerzeichensatz editieren' an. Dann erstellen Sie das Integralzeichen. Die Funktionen sind dieselben, wie beim Erstellen des Bildschirmzeichensatzes und müßten Ihnen mittlerweile bekannt sein. Außerdem stehen immer alle Befehle auf dem Bildschirm.

Wenn Ihnen das Zeichen gefällt, brauchen Sie es nur noch zu speichern. Dazu betätigen Sie zuerst die F7-Taste und dann gleichzeitig die 'Commodore'- und die 'a'-Taste (auf diese Taste hatten wir das Zeichen ja gelegt).
Wenn in der untersten Zeile unter 'Druckercode' eine '0' steht, haben Sie die richtige Taste betätigt.

Auf dem Bildschirm erscheint eine Sicherheitsabfrage. Auf einmaliges Betätigen der Leertaste hin erscheint das 'ja' in inverser Schrift. Betätigen Sie dann die F1-Taste. Damit ist das Zeichen im Zeichensatz gespeichert.

Das Programm befindet sich jetzt wieder im Anzeigemodus, den Sie bitte mit der F2-Taste verlassen. Nochmaliges Betätigen der F2-Taste bringt Sie zurück in das Hauptmenue der Druckeranpassung. Jetzt sollten Sie den Druckerzeichensatz erst einmal speichern.

6.1.6 DRUCKERZEICHENSATZ SPEICHERN

Wählen Sie den 3. Punkt des Hauptmenues an und anschließend die Funktion 'Zeichensatz abspeichern'. Geben Sie Ihrem neuen Zeichensatz den Namen integral und legen Sie eine Textdiskette ein. Betätigen Sie dann die F1-Taste.

Damit wird der Zeichensatz abgespeichert. Tritt ein Fehler auf, so erscheint in der untersten Zeile eine blinkende Fehlermeldung. Diese müssen Sie mit der RETURN-Taste bestätigen; anschließend könnnen Sie den Vorgang wiederholen.

Wenn alles geklappt hat, steht das Programm jetzt wieder im 'Ein-/Ausgabemenue'. Betätigen Sie die F2-Taste, um wieder in das Hauptmenue zu gelangen.

6.1.7 MAL KURZ TESTEN

Bevor Sie ins Hauptprogramm zurückkehren, um das neue Zeichen auszuprobieren, sollten Sie erst einmal einen Probedruck durchführen. Vielleicht muß ja noch eine Kleinigkeit geändert werden. Und das Laden der Programmteile kostet schließlich Zeit.

Im 'Ein-/Ausgabemenue' des Druckerzeichensatzes finden Sie die Option 'Zeichensatz ausdrucken'. Schalten Sie Ihren Drucker ein und legen Sie Papier ein. Dann können Sie diesen Befehl ausführen lassen.

Das Programm druckt den gesamten Zeichensatz jetzt einmal aus. Irgendwo dazwischen, ziemlich am Ende, muß Ihr Integralzeichen stehen.

Sollte dem nicht so sein, gibt es nur zwei Möglichkeiten: Entweder Sie haben die '0' in der Zuweisungstabelle nicht eingetragen oder das Zeichen im Zeicheneditor gar nicht abgespeichert. Beides können Sie ohne weiteres kontrollieren.

Wenn Ihnen das Zeichen noch nicht so ganz gefällt, ist es kein Problem, wieder den Zeicheneditor anzuwählen und es zu verbessern.

Wenn Sie mit Ihrem Zeichen zufrieden sind, beenden Sie die Anpassung und starten TEXTOMAT PLUS, wobei Sie dann bei der Frage nach den Zeichensätzen jeweils 'integral' eingeben können. Ihr selbstdefiniertes Zeichen steht jetzt zur Verfügung.

6.2 DER EIGENE ZEICHENSATZ

Aus welchen Gründen auch immer Sie sich einen eigenen Zeichensatz erstellen wollen, es ist eine interessante Aufgabe, die jedoch viel Arbeit macht.

6.2.1 DIE TASTATUR BLEIBT GLEICH

Um es nicht zu schwierig zu machen, gehen wir davon aus, daß Sie nur eine andere Schriftart wünschen. Bringen Sie Ihrem MPS801 Unterlängen bei! Oder erstellen Sie sich eine schöne Schreibschrift!

Auf alle Fälle werden die bestehenden Zeichen nur verändert, es kommen keine neuen Zeichen dazu. Also braucht am Bildschirmzeichensatz und der Tastaturtabelle nichts geändert zu werden.

6.2.2 ZUERST DIE DRUCKERPARAMETER

Beginnen wir mit der Grundeinstellung. Wählen Sie im Hauptmenue den Punkt 'Druckeransteuerung' und dann 'Druckerparameter' an. Geben Sie dann die Nummer Ihres Druckertyps ein, die Matrixgröße, und schalten Sie den Grafikmodus durch die '1' im letzten Eingabefeld ein.

Wenn Sie einen EPSON FX80 Drucker besitzen, dann lesen Sie hier nicht weiter, sondern fahren im Kapitel 6.4 fort, da dieser Drucker im Grafikmodus etwas anders arbeitet.

Ansonsten beenden Sie diesen Programmteil.

6.2.3 OHNE PLAN GEHT WENIG

Machen Sie sich eine Liste aller Buchstaben, Zahlen und Zeichen, die Sie erstellen müssen.
Dies verhindert, daß Sie irgendein Zeichen vergessen. Da Sie im Grafikmodus in Proportionalschrift drucken können, sollten Sie bei der Erstellung jedes Zeichens sofort die Start- und Endspalte notieren. Dann können Sie diese nachher in die Proportionalschrifttabelle eintragen.

Ihre Liste sollte so aussehen:

Zeichen	Startspalte	Endspalte
a		
b		
c		

Diese Tabelle füllen Sie bei jedem Zeichen sofort aus.

6.2.4 DRUCKERZEICHEN ERSTELLEN

Wenn Sie die Tabelle ausgefüllt haben, wählen Sie den Punkt 'Druckerzeichensatz editieren' und erstellen die einzelnen Zeichen. Vergessen Sie dabei nicht die Leerspalte hinter jedem Zeichen, damit die Buchstaben nicht aneinanderkleben. Natürlich kann dieser Effekt auch beabsichtigt sein, aber dafür haben Sie ja die Proportionalschrifttabelle.

Setzen Sie am besten alle Zeichen linksbündig, d.h., beginnen Sie immer mit Spalte '0'.

Sie müssen nun jedes Zeichen in der Matrix erstellen, mit der F7-Taste abspeichern und so weiter.

Da sich diese Arbeit sicher über mehrere Stunden erstrecken wird, sollten Sie nicht vergessen, ab und zu einmal den Zeichensatz zwischenzuspeichern.

6.2.5 DIE KRÖNUNG - DIE PROPORTIONALSCHRIFT

Wenn Sie Ihre Tabelle ausgefüllt haben, können Sie diese jetzt auch eintragen. Beachten Sie, daß die Zeichen in der Proportionalschrift genau bis zu der Spalte gedruckt werden, die Sie hier als Endspalte eintragen.
Wenn dies die letzte Spalte des Zeichens ist, dann haben die Zeichen keinen Zwischenraum. Für eine Schreibschrift sicher ein gewünschter Effekt.

Die Proportionalschrifttabelle finden Sie unter dem Punkt 'Druckeransteuerung'. Tragen sie Start- und Endspalte jedes Zeichens ein, und drücken Sie dann immer die F1-Taste. Verlassen Sie diesen Programmteil - wie üblich - mit der F2-Taste

Das Feld 'Unterlänge' brauchen Sie nicht auszufüllen, es hat in diesem Modus keine Bedeutung. Dieses Feld wird nur benötigt, wenn Sie mit dem EPSON FX80 im Grafikmodus arbeiten (s. Kapitel 6.4).

Damit ist die Erstellung des neuen Zeichensatzes beendet, sodaß Sie ihn abspeichern können.

6.2.6 TEST

Der Probedruck erlaubt es Ihnen, sich ein erstes Bild von Ihrem neuen Zeichensatz zu machen. Proportional kann hier allerdings nicht gedruckt werden. Dazu müssen Sie TEXTOMAT PLUS starten. (Nicht vergessen: Die Proportionalschrift im Formular einschalten.)

Im 'Ein-/Ausgabemenue' finden Sie die Option 'Zeichensatz ausdrucken'. Diese brauchen Sie nur anzuwählen, und schon wird der komplette Zeichensatz ausgedruckt

Wenn alles in Ordnung ist, können Sie TEXTOMAT PLUS starten und den ersten Text mit Ihrem neuen Zeichensatz ausdrucken

Denken Sie daran, daß es im Grafikmodus nicht empfehlenswert ist, endlos zu drucken, da die Seitenformatierung wegen des veränderten Zeilenabstandes nicht vorhersehbar ist. Dies bedeutet, daß auf der zweiten Seite die erste Zeile nicht an derselben Position steht, wie auf der ersten Seite. Schalten Sie deshalb im Formular das Feld 'Einzelblatt' auf 'j' und justieren Sie jede Seite, bevor sie gedruckt wird.

6.3 DER DRUCKEREXOTE

Die Vielfalt der am Markt befindlichen und an den Commodore 64 anschließbaren Druckertypen macht es unmöglich, für alle eine fertige Druckeranpassung zu liefern.

DATA BECKER wird aber seine Palette ständig erweitern.

Normalerweise können Sie den Drucker selbst anpassen, wenn die Drucker-Anleitung vernünftig ist. Achten Sie deshalb beim Kauf des Druckers unbedingt darauf. Sie können auch vor dem Kauf bei uns anfragen, ob TEXTOMAT PLUS bereits an diesen Druckertyp angepaßt ist.

6.3.1 DRUCKERPARAMETER

Beginnen Sie mit der Grundeinstellung. Wenn Sie einen 'COMMODORE-kompatiblen' Drucker betreiben wollen, verwenden Sie die Einstellung für MPS801, also Druckertyp '1' und Sekundäradresse '7'. Ansonsten muß die Sekundäradresse in der Anleitung zum Drucker irgendwo aufgeführt sein.

Findet sich in der Anleitung ein Beispiel in BASIC, wie 'OPEN 1,4,7', dann ist die '7', also die 3. Zahl die Sekundäradresse. Diese Zahl muß in dem Feld eingetragen werden.

Die Geräteadresse bleibt eigentlich immer auf '4', der Graphikmodus muß immer '0' sein. Auf die Fähigkeiten von TEXTOMAT PLUS bezüglich des Grafikdruckes und der selbstdefinierbaren Sonderzeichen müssen Sie bei den Druckerexoten leider verzichten.

Beenden Sie den Programmteil 'Druckerparameter' mit der F1-Taste.

6.3.2 ASCII-CODES FESTSTELLEN

Nach dieser Grundeinstellung folgt nun die Codierung aller Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen. Sie müssen feststellen, welche Zahl (ASCII-Code) den einzelnen Zeichen zugeordnet sind.

Wenn Sie Glück haben, findet sich in der Druckerbeschreibung eine 'ASCII-Tabelle'. Dort ist verzeichnet, welche Codes die einzelnen Buchstaben haben.

Sollte dies nicht der Fall sein, müssen Sie diese mittels eines kleinen BASIC-Programms ermitteln :

```
10 OPEN 1,4,7
20 FOR I=32 TO 255
30 PRINT#1,I,CHR$(I)
40 NEXT I
50 CLOSE 1
```

In Zeile 10 muß eventuell die Sekundäradresse (die '7') geändert werden.
Um das Programm eingeben zu können, müssen Sie das Anpassungsprogramm beenden.

Das Ergebnis dieses Programms ist eine Liste aller druckbaren Zeichen und der dazugehörigen ASCII-Codes.

Anschließend starten Sie das Anpassungsprogramm wieder und tragen die ausgegebenen Codes in die Zuweisungstabelle ein:

Wählen Sie den Punkt 'Druckeransteuerung' und danach den Punkt 'Zuweisungstabelle' an. Dann geben Sie ein Zeichen und den dazugehörigen Code ein. Den Rest des Eingabefeldes können Sie mit der F3-Taste löschen.

Anschließend betätigen Sie die F1-Taste, geben das nächste Zeichen und den Code ein. Führen Sie dies für alle Zeichen durch.

Verlassen wird dieser Programmteil mit der F2-Taste.

6.3.3 STEUERZEICHEN

Jetzt fängt es an, schwierig zu werden. Bei den Steuerzeichen für Fettschrift, Unterstreichen u.s.w. sind Sie vollkommen auf die Informationen aus dem Druckerhandbuch angewiesen.
Wenn sich dort dazu nichts findet, ist der Drucker entweder nicht in der Lage, die Schriftart zu verändern, oder aber das Handbuch ist ganz einfach schlecht ausgearbeitet.

Aber meistens findet sich doch eine Liste der möglichen Steuerzeichen. Diese müssen, damit sie in TEXTOMAT PLUS eingetragen werden können, in hexadezimale Zahlen umgerechnet werden. Schauen Sie dazu bitte in Kapitel 5.3.4 nach.

6.3.4 PROPORTIONALSCHRIFT

Auch diese Fähigkeit können Sie nur ausnutzen, wenn Ihr Drucker diese beherrscht, und im Handbuch eine Tabelle mit der Breite der einzelnen Zeichen angegeben ist.

Sollte dies der Fall sein, wählen Sie unter 'Druckeransteuerung' den Punkt 'Proportionalschrifttabelle' an. Dann brauchen Sie, wie bei der Zuweisungstabelle, nur einen Buchstaben einzugeben, die Werte einzutragen und die F1-Taste zu betätigen. Das Feld 'Unterlänge' brauchen Sie nicht zu beachten, es hat in diesem Modus keine Bedeutung, da es nur für den EPSON FX80 benötigt wird.

Hinter dem Wort 'Zeichen' erscheinen keine sinnvollen Buchstaben, da das Programm diese aus dem Zeichengenerator abruft, Sie aber keine Zeichen definiert haben.

Wenn Sie alles eingetragen haben, betätigen Sie die F2-Taste so oft, bis Sie sich wieder im Hauptmenue befinden und speichern diese Druckeranpassung auf Diskette ab.

Nun brauchen Sie nur noch jedesmal, wenn Sie TEXTOMAT PLUS starten, diese Parameterdatei zu laden und können sofort mit Ihrem Drucker arbeiten.

6.4 DER EPSON FX80 DOWNLOAD

Vielleicht haben Sie einmal viel Geld für einen hervorragenden Drucker ausgegeben und sich bisher geärgert, daß Sie die besten Fähigkeiten dieses Druckers mangels Programm gar nicht ausnutzen können. Doch jetzt sind Proportionalschrift und Download keine Themen mehr, die man besser vermeiden sollte.

Was ist nun der Download?

Der EPSON FX-80 erlaubt es, einen kompletten selbsterstellten Zeichensatz zu laden. Damit ist es möglich, alle Zeichen neu zu definieren und trotzdem alle Steuerzeichen weiter zu benutzen. Im Gegensatz zu den anderen Druckern, die mit TEXTOMAT PLUS zwar auch einen neuen Zeichensatz erhalten können, dafür aber nicht in der Lage sind die Steuerzeichen auszuführen, stehen Ihnen bei diesem Drucker alle Möglichkeiten offen. Lediglich die Kursivschrift fällt aus, da TEXTOMAT PLUS nur 128 verschiedene Zeichen editieren kann (Speicherplatzmangel).

Wie funktioniert das nun?

Vor jedem Druckvorgang wird der komplette Zeichensatz in den Drucker überspielt. Dadurch ergibt sich eine Verzögerung von ca. 4 Sekunden bis der Druckvorgang startet.

Ganz wichtig ist, daß der DIP-Schalter 1.4 (das ist der Schalter 4 des DIP-Schalter-Achterblocks) auf 'off' steht. Ist dies nicht der Fall, funktioniert gar nichts, da in dieser Stellung der 2K-Eingabepuffer des FX-80 aktiv ist.

Ansonsten braucht nichts beachtet zu werden.

6.4.1 DEN EIGENEN ZEICHENSATZ ERSTELLEN

Die Druckerparameter stellen Sie auf Druckertyp '4', Matrix 11*8, Sekundäradresse '1' und Grafikmodus '1' ein.
Dann können Sie im Zeicheneditor, wie in Kapitel 6.2.4 beschrieben, Ihren neuen Zeichensatz erstellen.
Achten Sie dabei unbedingt darauf, daß alle Zeichen linksbündig, d.h. beginnend mit Spalte '0', erstellt werden. Dies ist unbedingt notwendig, da der FX-80 Proportionalschrift im Fettschriftmodus druckt. Außerdem dürfen Sie nur jede zweite Spalte benutzen.

Auf der Programmdiskette finden Sie eine Parameterdatei mit dem Namen 'fx80down'. In dieser ist der komplette FX-80 Zeichensatz original erstellt worden. Mit dieser Datei können Sie arbeiten, wenn Sie nur einzelne Zeichen neu definieren wollen. Außerdem können Sie an dieser Datei ganz gut erkennen, wie die Zeichen richtig erstellt werden.

6.4.2 ZUWEISUNGSTABELLE

Die Zuweisungstabelle muß in dieser Druckart eine 1-zu-1-Tabelle sein. Ist dies nicht der Fall, werden nur wirre Zeichen auf dem Drucker erscheinen. Am einfachsten erstellen Sie eine solche Tabelle, indem Sie diese initialisieren.

Dazu wählen Sie im Hauptmenue den Punkt 'Bedienung des Programms', dann 'Zuweisungstabellen initialisieren' und abschließend 'Zuweisungstabelle' an. Damit ist die Tabelle in den Startzustand zurückgesetzt.

6.4.3 DIE STEUERZEICHEN

Wie bereits gesagt, können alle Steuerzeichen ohne Änderung übernommen werden, lediglich die Kursivschrift kann nicht benutzt werden.
Sie können die Tabelle aus der RX80-Parameterdatei übernehmen.
Wenn Sie andere Steuerzeichen definieren wollen, lesen Sie bitte Kapitel 5.3.4.

6.4.4 PROPORTIONALSCHRIFT

Auch für die Proportionalschrifttabelle gilt dasselbe, wie beim normalen Grafikdruck. Allerdings hat hier das Feld 'Unterlänge' eine Bedeutung.

In dieses Feld muß eine '1' eingetragen werden, wenn der Buchstabe tiefgestellt werden soll. Dies ist bei allen Buchstaben mit Unterlängen, z.B. 'g', 'p', 'q' usw. der Fall. Bei allen anderen Zeichen muß hier eine '0' eingetragen werden.

Der Wert für die Endspalte muß um eins größer sein als die letzte Spalte, die der Buchstabe einnimmt, da der FX80 die Proportionalschrift in Fettdruck erstellt. Wenn Sie zwischen den Buchstaben eine Leerspalte haben wollen, müssen Sie den Wert noch einmal um eins erhöhen.

7. AN ALLE FREAKS

7.1 DRUCKERANSTEUERUNG

Neben den Hardware-Interfaces für Drucker gibt es auch noch die sogenannten Software-Interfaces. Die Verbindung zum Drucker wird dabei zumeist über ein Kabel am Userport hergestellt, der Rest der Ansteuerung erfolgt über Software im Rechner.

Für die Funktionsfähigkeit solcher Lösungen übernehmen wir natürlich keine Garantie. Da es aber prinzipiell möglich ist, können wir hier nur den Tip geben, daß ein solcher Druckertreiber in einen verbleibenden freien Speicherplatz verlegt werden muß.

7.2 SPEICHERN - LADEN

TEXTOMAT PLUS kann jede ASCII-Datei verarbeiten. Den Namen geben Sie dann einfach mit einem Stern (*) an letzter Stelle ein, sodaß das "T" keine Bedeutung mehr hat.

Carriage-RETURNs (ASCII-Code 13) werden beim Einlesen in Absatzendezeichen umgesetzt.
Gespeichert werden PRG-Dateien allerdings ohne Startadresse. Diese Dateien sind also genauso organisiert wie sequentielle Dateien.

Wollen Sie BASIC-Programme in TEXTOMAT PLUS einlesen, so ist wie folgt vorzugehen:

Zuerst muß das BASIC-Programm in Klarschrift auf Diskette gespeichert werden. Dazu geben Sie in BASIC folgendes ein:

```
OPEN1,8,1,"name,p,w"
CMD1:LIST
CLOSE1
```

Der 'LIST'-Befehl wird also an die Floppy gesendet, anstatt ihn wie üblich an den Drucker zu leiten. Damit steht das Programm in Klarschrift auf der Diskette und kann von TEXTOMAT PLUS eingelesen werden.

8. FEHLERMELDUNGEN

In diesem Kapitel finden Sie eine alphabetische Liste aller Fehlermeldungen, die TEXTOMAT PLUS anzeigen kann und eine Erläuterung, was sie bedeuten und was bei Ihrem Auftreten zu tun ist.

Fehlermeldungen erscheinen immer blinkend in der untersten Bildschirmzeile und müssen durch Betätigung der RETURN-Taste bestätigt werden.

ANZAHL LAUFWERKE FALSCH

Sie haben im Formular im Eingabefeld 'Anzahl Laufwerke' weder eine '1' noch eine '2' eingetragen. Nur diese beiden Werte sind erlaubt.

BLOCK ZU GROSS

Sie haben bei den Blockoperationen einen Block markiert, der nicht mehr behandelt werden kann, da er zu groß ist. Sie müssen diesen Block in mehreren Teilen behandeln.

CURSOR NICHT IN ERSTER SPALTE

Um einen Block markieren zu können, muß der Cursor in Spalte '0' stehen.

DRIVE NOT READY

Diese Fehlermeldung der Floppy bedeutet zumeist, daß keine Diskette im Laufwerk liegt oder die Diskette nicht formatiert ist. Auf alle Fälle ist ein Lesen oder Speichern unter diesen Umständen nicht möglich.

EINGABEFEHLER ENDSPALTE

Der Wert der Endspalte darf nicht größer als 16 sein.

EINGABEFEHLER GRAFIKMODUS

In dem Feld 'Grafikmodus' darf nur eine '1' für eingeschaltet oder eine '0' für ausgeschaltet stehen.

EINGABEFEHLER STARTSPALTE

Die Startspalte für die Proportionalschrift hat einen größeren Wert als '7'

EINGABEFEHLER UNTERLÄNGE

Im Feld 'Unterlänge' darf nur eine '1' für Tiefstellen oder eine '0' für Nicht-Tiefstellen eingetragen werden.

FEHLER IN J/N-FELD

Im Formular darf in die Felder 'Blocksatz', 'Proportionalschrift', 'Einzelblatt' und 'Wordwrap' nur ein 'j' oder ein 'n' eingetragen werden. Jede andere Eintragung führt zu dieser Fehlermeldung.

FEHLER IN ZAHL

Diese Fehlermeldung kommt zustande, wenn Sie versuchen, mit einer Zahl zu rechnen, die mehrere Dezimalpunkte enthält.

FEHLER IN ZEICHENDICHTE

Im Formular sind im Feld 'Zeichendichte' nur die Werte '10', '12' oder '15' erlaubt.

FEHLER IN ZEILENABSTAND

Das Feld 'Zeilenabstand' im Formular darf nur die Werte '1', '2' oder '3' enthalten.

FILE NOT FOUND

Diese Fehlermeldung der Floppy besagt, daß eine Datei (Text, Parameterdatei etc.) nicht gefunden wurde. Entweder haben Sie den Namen falsch eingegeben, die falsche Diskette in das Laufwerk gelegt oder bei zwei Laufwerken das Falsche angegeben.

KEIN BLOCK MARKIERT

Sie haben versucht, einen Block zu behandeln, ohne vorher einen markiert zu haben.

KEIN TEXT IM SPEICHER

Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, nicht vorhandenen Text zu speichern.

LINKER RAND GROESSER RECHTER RAND

Im Formular muß für den rechten Rand ein größerer Wert angegeben werden als für den linken Rand, da sonst in einer Zeile nichts gedruckt werden kann.

MATRIX PASST NICHT ZUM DRUCKERTYP

Die zum jeweiligen Druckertyp gehörenden Matrixgrößen finden Sie neben dem Druckertyp. Werden andere eingetragen, so erscheint diese Fehlermeldung.

OBERER RAND GROESSER UNTERER RAND

Der Wert für den unteren Rand darf nicht kleiner als der für den oberen Rand sein, da sonst nichts gedruckt werden kann.

READ ERROR

Diese Fehlermeldung der Floppy besagt, daß ein Fehler beim Lesen aufgetreten ist. Wenn dieser Fehler während eines Ladevorgangs auftritt, sollten Sie sofort eine Kopie dieser Diskette anfertigen und die fehlerhafte Diskette nicht mehr benutzen.
Dieser Fehler erscheint auch, wenn Sie eine nicht formatierte Diskette im Laufwerk haben und versuchen, von dieser etwas zu laden.

RECHTER RAND GROESSER 240

Maximal sind 240 Zeichen pro Zeile erlaubt. Die Eingabe eines größeren Wertes führt zu dieser Fehlermeldung.

UNERLAUBTE ZWISCHENRÄUME

In der Steuerzeichentabelle müssen die Werte linksbündig eingegeben werden. Wenn diese Fehlermeldung erscheint, haben Sie den Wert nicht in dieser Weise eingetragen.

UNGÜLTIGE EINTRAGUNG IN NUMERISCHEM FELD

Wenn in einem Feld, in dem lediglich eine Zahl als Eintrag vorgesehen ist, ein Buchstabe oder eine nicht zulässige '0' (Null) oder eine negative Zahl eingetragen wurde, erscheint diese Fehlermeldung.

UNGÜLTIGE GERÄTEADRESSE

Die Geräteadresse darf Werte von '2' bis '19' annehmen. Alle anderen Werte führen zu dieser Fehlermeldung.

UNGÜLTIGE SEKUNDÄRADRESSE

Die Sekundäradresse darf Werte von '0' bis '14' annehmen. Alle anderen Werte führen zu dieser Fehlermeldung.

UNGÜLTIGER CODE

In allen Tabellen darf in einem Feld für den ASCII-Code maximal die Zahl '255' stehen. Jede größere Zahl führt zu dieser Fehlermeldung.

UNGÜLTIGER DRUCKERTYP

Druckertypen sind von '1' bis '4' erlaubt. Alle anderen Zeichen führen zu dieser Fehlermeldung.

UNPAARIGE ZEICHEN

In der Steuerzeichentabelle muß in jeder Zeile immer eine gerade Anzahl von Zeichen stehen.

UNTERER RAND GROESSER BLATTLAENGE

Der Wert für die Blattlänge darf nicht kleiner als der für den unteren Rand sein, der die letzte zu bedruckende Zeile auf einem Blatt angibt.

UNZULÄSSIGE BILDSCHIRMBREITE

Die Bildschirmbreite darf zwischen 40 und 240 Zeichen pro Zeile variieren.

WRITE FILE OPEN

Eine nicht ordnungsgemäß geschlossene Datei verursacht diese Fehlermeldung. Wenn Sie versuchen, einen Text unter dem Namen dieser Datei zu speichern, erscheint diese Fehlermeldung. Eine solche Datei muß über den Menuepunkt 'Text löschen' gelöscht werden.

WRITE PROTECT ON

Sie haben versucht, entweder auf der Programmdiskette oder auf einer anderen Diskette, die einen Schreibschutz hat, zu speichern. Dies ist nicht möglich. Nehmen Sie eine andere Diskette.

ZIEL NICHT ERLAUBT

Sie haben versucht, einen Block in einen Block zu verschieben oder zu kopieren. Dies ist nicht erlaubt.

PARAMETERDATEI

```
Dateiname            : mps801deutsch

Druckertyp ..........: Commodore MPS801, MPS 803,
                       VC 1525, Commodore-kompatible

Grafikmodus .........: nein

Proportionalschrift .: nein

Steuerzeichen

o ...: -
u ...: -
f ...: Breitschrift ein/aus
U ...: -
0 ...: -
1 ...: -
2 ...: -
3 ...: -
4 ...: -
5 ...: -
6 ...: -
7 ...: -
8 ...: -
9 ...: -
ab1 .: -
ab2 .: -
ab3 .: -
di10 : -
di12 : -
di15 : -
```

Anmerkungen: Deutsche Umlaute vorhanden, Ausdruck von Sonderzeichen und Grafiken möglich.

Parameterdatei

```
Dateiname ...........: mps801amerika

Druckertyp ..........: Commodore MPS801, MPS 803,
                       VC 1525, Commodore-kompatible

Grafikmodus .........: nein

Proportionalschrift .: nein

Steuerzeichen

o ...: -
u ...: -
f ...: Breitschrift ein/aus
U ...: -
0 ...: -
1 ...: -
2 ...: -
3 ...: -
4 ...: -
5 ...: -
6 ...: -
7 ...: -
8 ...: -
9 ...: -
ab1 .: -
ab2 .: -
ab3 .: -
di10 : -
di12 : -
di15 : -
```

Anmerkungen: Ausdruck von Sonderzeichen und Grafiken möglich.

PARAMETERDATEI

Dateiname .....: mps802deutsch

Druckertyp .....: Commodore MPS802, VC 1526

Grafikmodus .....: nein

Proportionalschrift .: nein

Steuerzeichen

o ...: -
u ...: -
f ...: Breitschrift ein/aus
U ...: -
0 ...: -
1 ...: -
2 ...: -
3 ...: -
4 ...: -
5 ...: -
6 ...: -
7 ...: -
8 ...: -
9 ...: -
ab1 .: - 1 zeilig
ab2 .: - 1 1/2 zeilig
ab3 .: - 2 zeilig
di10 : -
di12 : -
di15 : -

Anmerkungen; Deutsche Umlaute vorhanden, Ausdruck von Sonderzeichen und Grafiken möglich.

PARAMETERDATEI

```
Dateiname ............: mps802amerika

Druckertyp ...........: Commodore MPS802, VC 1526

Grafikmodus ..........: nein

Proportionalschrift .: nein

Steuerzeichen

o ...: -
u ...: -
f ...: Breitschrift ein/aus
U ...: -
0 ...: -
1 ...: -
2 ...: -
3 ...: -
4 ...: -
5 ...: -
6 ...: -
7 ...: -
8 ...: -
9 ...: -
ab1 .: - 1 zeilig
ab2 .: - 1 1/2 zeilig
ab3 .: - 2 zeilig
di10 : -
di12 : -
di15 : -
```

Anmerkungen: Ausdruck von Sonderzeichen und Grafiken möglich.

PARAMETERDATEI

Dateiname .....: rx80

Druckertyp .....: EPSON RX80, RX80 F/T

Grafikmodus .....: nein

Proportionalschrift .: nein

Steuerzeichen

o ...: Potenzmodus ein
u ...: Indexmodus ein
f ...: Fettschrift ein/aus
U ...: Unterstreichen ein/aus
0 ...: Potenz-/ Indexmodus aus
1 ...: Kursivschrift ein
2 ...: Kursivschrift aus
3 ...: Eliteschrift ein
4 ...: Eliteschrift aus
5 ...: Breitschrift ein
6 ...: Breitschrift aus
7 ...: Doppeldruck ein
8 ...: Doppeldruck aus
9 ...: Papierendeerkennung aus
ab1 .: 1 zeilig
ab2 .: 1 1/2 zeilig
ab3 .: 2 zeilig
di10 : Normalschrift
di12 : Eliteschrift
di15 : Schmalschrift

Anmerkungen: Deutsche Umlaute vorhanden, Ausdruck von Sonderzeichen und Grafiken möglich.

PARAMETERDATEI

Dateiname .....: fx80

Druckertyp .....: EPSON FX80, FX80 F/T

Grafikmodus .....: nein

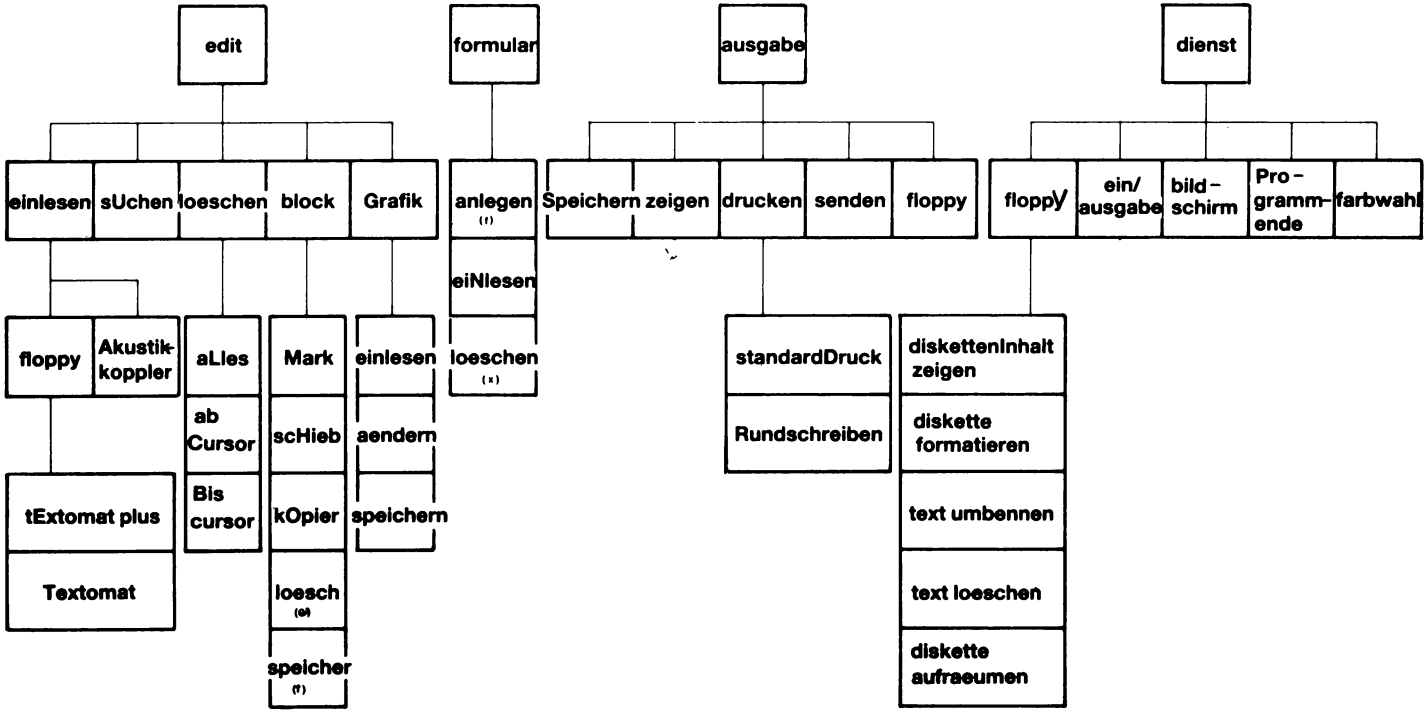
Proportionalschrift .: möglich

Steuerzeichen

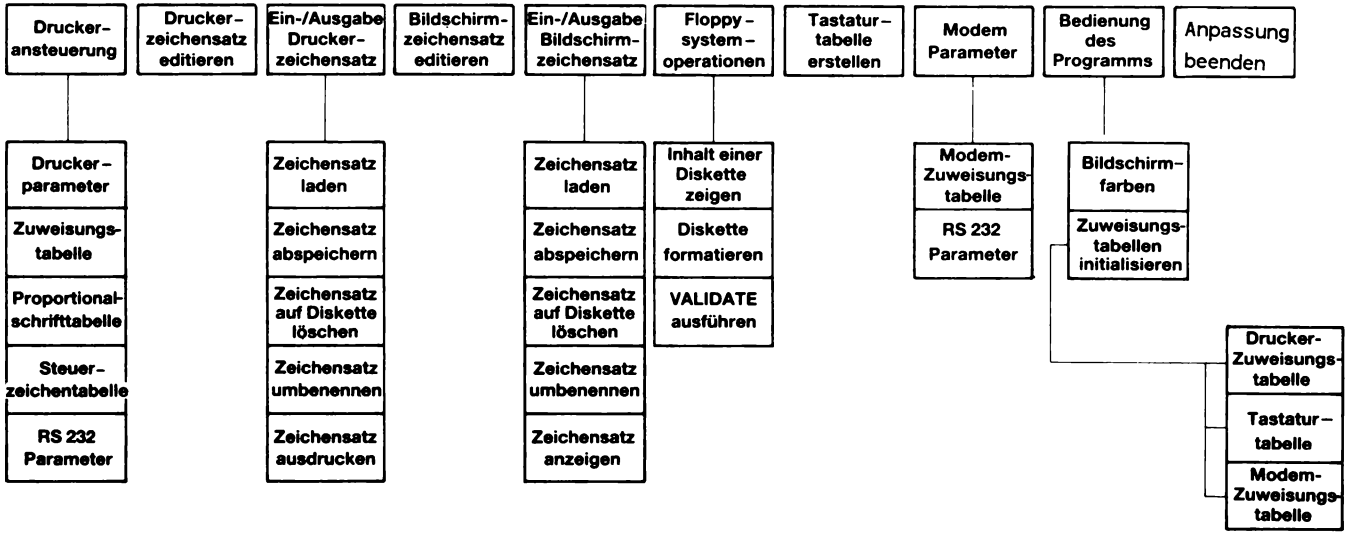
o ...: Potenzmodus ein
u ...: Indexmodus ein
f ...: Fettschrift ein/aus
U ...: Unterstreichen ein/aus
0 ...: Potenz-/ Indexmodus aus
1 ...: Kursivschrift ein
2 ...: Kursivschrift aus
3 ...: Eliteschrift ein
4 ...: Eliteschrift aus
5 ...: Breitschrift ein
6 ...: Breitschrift aus
7 ...: Proportionalschrift ein
8 ...: Proportionalschrift aus
9 ...: Papierendeerkennung aus
ab1 .: 1 zeilig
ab2 .: 1 1/2 zeilig
ab3 .: 2 zeilig
di10 : Normalschrift
di12 : Eliteschrift
di15 : Schmalschrift

Anmerkungen: Deutsche Umlaute vorhanden, Ausdruck von Sonderzeichen und Grafiken möglich.

MENUESTRUKTUR HAUPTPROGRAMM



MENUESTRUKTUR EIN–/AUSGABE–PARAMETER



A

Absatzendezeichen 42
Adressdatei 91
Akustikkoppler 67,96
Ausgabe auf Floppy 97
ASCII-Code 113

B

Bildschirmanfang springen 41
Bildschirmaufbau 38
Bildschirmzeichensatz 32,132
Bildschirmzeichensatz laden 102
Blattlänge 78
Block kopieren 71
Block löschen 72
Block markieren 70
Block speichern 72
Block verschieben 71
Blockoperationen 70
Blocksatz 48,81

C

Computerspeicher 5
Cursor 5
Cursortasten 40,44

D

Datei 6
Datendiskette 6
Datum 35,52,84
Del 41,45
Diskette aufräumen 101,135
Diskette formatieren 99,134
Disketteninhalt 98,134

Download 154
Drucken 90
Druckeranpassung 103
Druckerexote 151
Druckerparameter 33,110
Druckertyp 110
Druckerzeichensatz 123
Druckmodi 106

E

Eingabefeld 6
Eingabemaske 6
Einrücken 48
Einzelblatt 81
Endspalte 116
Ersetzen 68

F

Farbwahl 102,140
Fehlermeldungen 159
Fettschrift 56
Floskeltasten 61,84
Formular 76
Formular einlesen 85
Formular löschen 86
Formular speichern 85
FX-80 Download 154

G

Geräteadresse 112
Graphik aus 122
Graphik ändern 74
Graphik drucken 52
Graphik ein 121
Graphik einlesen 74
Graphik speichern 75
Graphikdruck 106

Graphikmodus 112

H

Hexadezimalzahlen 117
Hochstellen 56

I

Initialisierung 121
Inst 36,45

K

Kommando-Modus 44

L

Laufwerke Anzahl 83
Leertaste 43
Leerzeichen geschützt 43
Leerzeilen drucken 48
Linker Rand 49

M

Matrixgröße 111
Menue 7
Menuemodus 62
Mischdruck 107
Modem 67,96
Modem-Parameter 139

O

Oberer Rand 78

P

Parameterdatei 7

Parameterdatei laden 101
Programm beenden 102
Programmdiskette 7
Proportionalschrift 82,115

R

Rechnen 59
Rechter Rand 50
Return 42
Rundschreiben 91
RS 232 Parameter 122,139

S

Schreibmodus 37
Seitennummer 80
Seitenwechsel 50,121
Sekundäradresse 112
Shift-Return 42
Sonderzeichen 142
Standarddruck 106
Starten 31
Startspalte 115
Steuerzeichen 45,117
Steuerzeichen 0-9 58
Steuerzeichen a 51,91
Steuerzeichen ab 54
Steuerzeichen bl 47
Steuerzeichen c 47
Steuerzeichen d 52
Steuerzeichen di 55
Steuerzeichen er 48
Steuerzeichen f 56
Steuerzeichen gr 52
Steuerzeichen ln 48
Steuerzeichen lr 49
Steuerzeichen nd 53
Steuerzeichen o 56

Steuerzeichen rr 50
Steuerzeichen sw 50
Steuerzeichen u 56
Steuerzeichen U 57
Suchen 68

T

Tabulator 43,79
Tastaturbelegung 136
Tastaturplan 39
Tastaturtabelle 136
Tastenbelegung Eingabe 35
Text drucken 90
Text einlesen 65
Text empfangen 67
Text löschen 69,100
Text senden 96
Text speichern 86
Text umbennen 100
Text zeigen 88
Textanfang springen 41
Texte verketten 53
Textende springen 41
Tiefstellen 56
Trennen 58

U

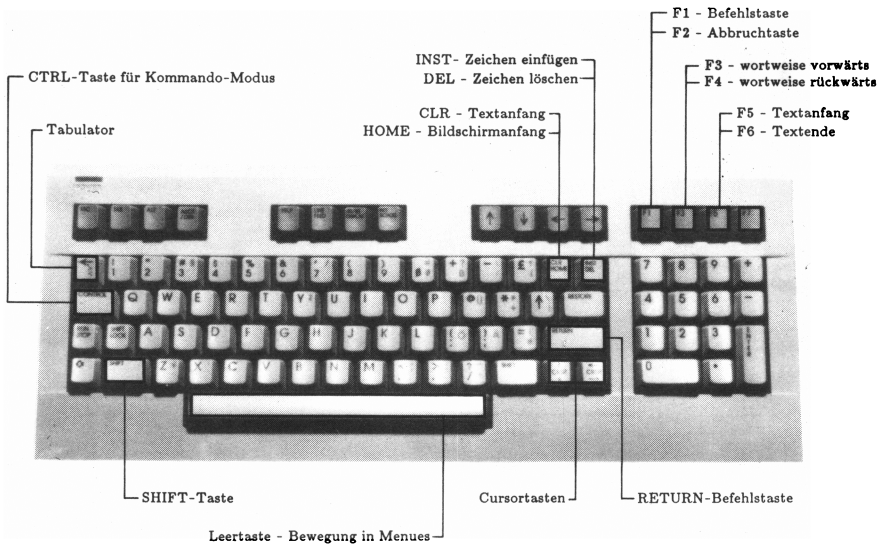
Unterer Rand 78
Unterlänge 116
Unterstreichen 57
Überschriften 79

W

Wagenrücklauf 120
Wordwrap 83
Wortweise springen 42

Z

Zeichen pro Zeile 79
Zeichendichte 80
Zeichengenerator 123
Zeichensatz anzeigen 133
Zeichensatz drucken 131
Zeichensatz laden 129
Zeichensatz löschen 131
Zeichensatz speichern 130
Zeichensatz umbenennen 131
Zeilenabstand 80
Zeilenvorschub 120
Zentrieren 47
Zuweisungstabelle 113,140



PROGRAMMSTART:
LOAD "0:*", 8,1

Befehlstaste F 1: Abschlußbefehl
Speichern, Einlesen, Löschen
Ausdrucken. Formatieren

CTRL ▬ Kommandomodus: . . . Steuerbefehle:
s ergibt ein s (rev)/anschließend Steuerbefehl in Kleinbuchstaben eingeben

d	Datum einfügen	rrxx	rechten Rand auf xx setzen	o	halbe Zeile hochstellen
f	Fettschrift ein/aus	bl	Blocksatz EIN/AUS	u	halbe Zeile tiefstellen
c	Zentrieren ein/aus	axx	Adresse aus Feld xx einsetzen	0-9	frei definierbare Steuerzeichen
lnxx	xx Leerzeichen drucken	ndxxxx	xxx ist nächster Text	dixx	(10, 12, 15) Zeichendichte
lrxx	linken Rand auf xx setzen	swxx	bedingter Seitenwechsel	abx	(1, 2, 3) Zeilenabstand
grxxx	Grafik xxx einlesen	erxx	um xx Zeichen einrücken		
U	Unterstreichen ein / aus				

CTRL **Kommandomodus** ein oder aus

CRSR	Seite nach unten
CRSR	Seite nach oben
CRSR	Ende der Zeile
CRSR	Anfang der Zeile
INST	Zeile einfügen
DEL	Zeile löschen
t	Trennvorschlag
F1-F8	Floskeltasten
s	**Steuerzeichen**

Rechenbefehle
(Cursor auf Zahlenanfang stellen)

C	Rechenspeicher löschen
+	Addition
–	Subtraktion
•	Multiplikation
/	Division
▬	Ergebnis drucken

This was brought to you

from the archives of

http://retro-commodore.eu